http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO

Numero
103
104

Fundado en
1974
2006
Primavera

SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana II
Fasciculos III y IV
La historia continua
F. R. Arbesú

HULK
el hombre

ENTREVISTA
Len Wein
Jim Starlin

LITTLE NEMO
Cien años

RAY MOORE
In Memoriam

¡VISITA NUESTRA WEB!
www.elwendigo.com

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

COMENZAR DE NUEVO...

Lector, tienes en tus manos un nuevo número doble de nuestra revista. De momento es lo que hay y no puede ser de otra manera por diferentes motivos. Estamos en una fase muy parecida a cuando iniciamos nuestra andadura en 1974. Sin periodicidad concreta, aunque entonces en nuestra publicidad interna afirmáramos que la teníamos. Eso sí, las formas y las maneras han cambiado mucho, especialmente en lo que se refiere a nuestra presentación, a nuestra forma estética, que ha dado un paso de gigante con las aportaciones de Eva Barceló y Florentino Flórez. Las maneras han cambiado de ropaje pero por dentro seguimos siendo las mismas personas, con una forma muy homogénea de ver y escribir sobre la Historieta y su Mundo.

¿Proyectos? Todos y ninguno. Hacemos el día a día y sólo pensamos en el hoy. El futuro siempre será incierto. No lo tenemos ni a corto plazo. Lo iremos construyendo con todos los Hoy que podamos.
¿Proyectos? Muchos.

- Continuar con el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias
- Seguir editando El Wendigo
- Proseguir con el segundo tomo de Historia de la Historieta Asturiana
- Finalizar este segundo tomo
- Hacer una tercera edición corregida y aumentada del primer tomo
- Editar esta tercera edición para conmemorar la celebración de la XXX edición del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.

En fin, por proyectos que no quedemos paralizados. El movimiento se demuestra moviéndose y nosotros ya estamos dando los primeros pasos. Este número doble es buena muestra de ello.

Gracias por seguir nuestros pasos después de más de treinta años.

EL WENDIGO

Número doble 103-104 [Incluye dos fascículos]

#III
#IV

La Historieta Asturiana II
Fascículo III (41-60)
Fascículo IV (61-80)
Faustino Rodríguez Arbesú

sumario

04 HULK. El Hombre
F. Rodríguez Arbesú

07 NO SÓLO LOS BUENOS VINOS GANAN CON EL TIEMPO
R. Fermín Pérez

10 PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS. 8
F. Flórez

11 EL PEQUEÑO NEMO CUMPLE CIEN AÑOS
F. Flórez

18 Vindicación de un dibujante: DAVID LLOYD
J. M. Flores

20 ALGO MÁS SOBRE RAY MOORE
F. Tadeo Juan

21 A PROPÓSITO DE RAY MOORE
F. Rodríguez Arbesú

22 LA MORAL DEL SAMURAI
F. Flórez

24 HEMOS LEIDO
Comentarios y noticias

26 LEN WEIN
Entrevista

29 LOS CUATRO FANTÁSTICOS: La peli
Iñaki Castro

31 FRANK Y WILL
F. Flórez

32 ANA MIRALLES. Valor en alza
F. Rodríguez Arbesú

34 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

36 JIM STARLIN
Entrevista

39 DOS EN UNO
El Wendigo

47 *XXI PREMIOS HAXTUR*

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Nº 103-104 (PRIMAVERA 2006)

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PÚBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACIÓN: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPÓSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACIÓN PORTADA: NORM BREYFOGLE

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

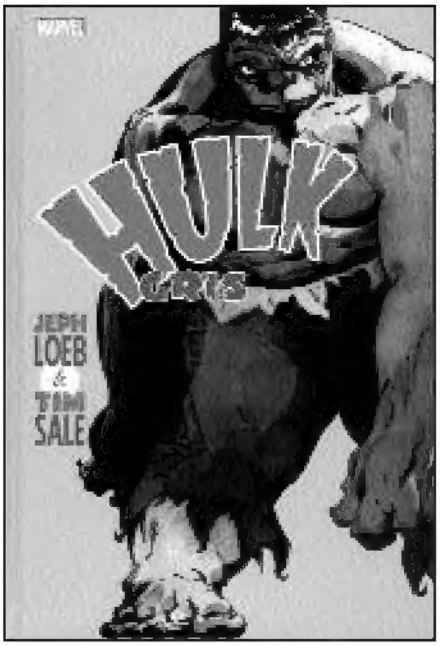
PARA MÁS INFORMACIÓN: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón

http://cineultramundo.blogspot.com/

FASTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

Hulk.
El hombre



Antes de comenzar a escribir unas líneas relativas a este bello trabajo que los autores Jeph Loeb y Tim Sale han concebido sobre el personaje de la Marvel, Hulk, es mi deseo posicionarme en cuanto a los primeros personajes de esta editorial, hoy la más potente del Mundo. Esta declaración de preceptos hará más válida la opinión que expondré sobre la miniserie EL HOMBRE GRIS.

INDUDABLEMENTE HUBO TIEMPOS MEJORES

Cuando esta editorial americana comenzó a tomar tierra en España asentando sus raíces en nuestro país, el que estas líneas escribe ya era una persona relativamente adulta y con un bagaje cultural muy fuerte respecto a los tebeos.

Había tenido muy buenos maestros con los Opisso, Raymond (*Flash Gordon* y *Rip Kirby*), Foster (*Tarzán* y *El Príncipe Valiente*), Boixcar (*La vuelta al Mundo de dos muchachos, El Puma* y *Flecha Negra*), Iranzo (*Raya Kit* y *El cachorro*), John Cullen Murphy (*Big Ben Bolt*), Giner (*El Inspector Dan*), Escobar (*Carpanta*), Pardo (*El Caballero de las Tres Cruces, El Capitán Trueno*), Ambrós (*El Jinete Fantasma, Chispita* y *El Capitán Trueno*), Lee Falk (*Merlín* y *El Hombre Enmascarado*), Ray Moore (*El Hombre Enmascarado*), Cifre (*El Reportero Tribulete*), Gabi (*Jim Erizo*), Benejam (*La Familia Ulises*), Emilio Freixas (*El Murciélago Humano*), Floyd Gottfredson (*Mickey*), Carl Banks (*El Tío Gilito*) Luis Bermejo (*Los Vikingos, Apache* y *Aventuras del F.B.I.*), Ritt y Gray (*Brick Bradford*), Puig Miquel (*Ladrón de Pesadillas* y *Bambolio y Opúa*), Mc Manus (*Educando a Papa*), C. C. Beck (*El Capitán Marvel*), Wayne Boring (*Superman*, por ser el primer superhéroe), Vázquez (*Las Hermanas Gilda*), Bernet (*Doña Urraca*), Max Fleischer (*Betty Boop*), Segar (*Popeye*), Conti (*Don Berrinche*), Marge (*La Pequeña Lulu*), Batet (*El Coyote*), Lyman Young (*Jorge y Fernando*), M. Quesada (*La Pandilla de los Siete* y *Toni y Anita*), Figueras, Manuel Gago (*El Guerrero del Antifaz* y *El Libertador*), Frank Robbins (*Johnny Hazard*), Stan Drake (*Julieta Jones*), Dan Barry (*Flash Gordon*), Francisco Hidalgo, Ripoll, Hamlin (*Trucutú-Alley Oop*), Charles Flanders (*King de la Policía Montada* y *El Llanero Solitario*), *Audaz, Sucia* (*Tim el Pequeño Vagabundo*), Mel Graf (*Agente Secreto X-9*), Jack Monk (*Buck Ryan*) y un interminable etcétera que haría muy tediosa la lectura del presente comentario. Por supuesto no todos eran buenos tebeos, pero se puede obtener de ellos un gran ramillete de obras maestras, de productos geniales en dibujos y guiones.

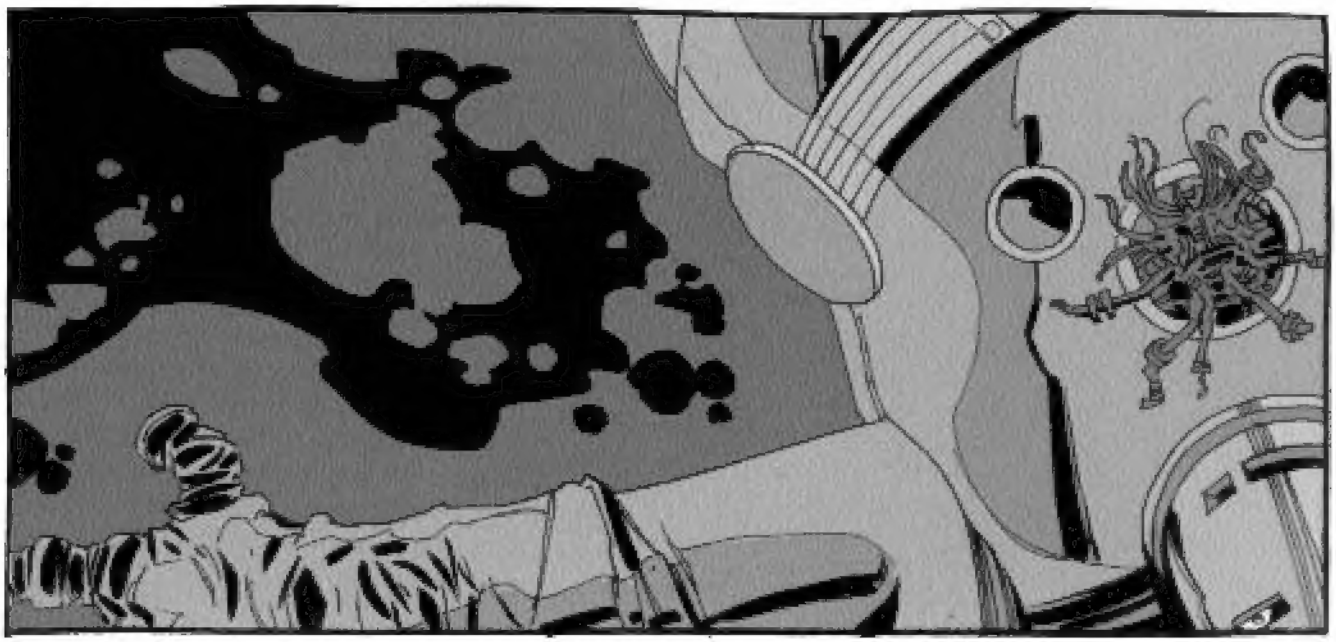
Algunos lectores se preguntarán qué tienen que ver los productos de la Editorial Marvel con esta retahíla de personajes y autores. Tiene que ver y mucho. Cuando los

personajes Marvel entraron de forma importante en España, muchos lectores de tebeos habíamos tenido la inmensa suerte de haber alimentado nuestros gustos tebeísticos, principalmente, en los cómics de PRENSA. En las tiras diarias y en las páginas dominicales de los cómics U.S.A., incluso con los productos U.S.A. editados en español y publicados en periódicos de habla hispana, que de alguna forma llegaban a nuestras manos. Recuerdo y poseo, aunque en pequeña cantidad, algunos suplementos dominicales de El Diario de la Marina de La Habana, una joya. Qué decir de la revista Bucaneros de Argentina.

Lo que voy a escribir a continuación sé que no va a ser del agrado de parte de los nuevos seguidores de los cómics, incluso que dentro de los pocos que hacemos El Wendigo, cosa rara, va a existir diversidad de opiniones a este respecto, pero es mi opinión y la manifiesto. Resumiendo, los productos imaginativos y con gran sentido de lo comercial, de lo impactante, pero terriblemente ingenuos, faltos de un guión consistente y hasta cierto punto excesivamente infantiles de Stan Lee y Jack Kirby, nos eran difíciles de digerir. Buenas ideas con pobres argumentos y aburridísimos guiones, resueltos gráficamente por unos dibujos de Kirby impactantes, dinámicos, funcionales, con gran sentido del estrepitoso ritmo que precisaban los guiones, con genialidades en distorsiones e impactos visuales, con continuos malogrados intentos de crear lo epopéyico, aunque en ocasiones lo rozó, pero pétreos-acartonados, reiterativos y deshumanizados, sin atisbo de control anatómico ni de las expresiones faciales, fuera de las típicas exageraciones, de gesticulaciones rocosas. En fin, que los productos Marvel no fueron precisamente algo que nos cautivara, salvo las excepciones de las aventuras de *Los 4 Fantásticos* por su imaginación, *Dan Defensor* (Daredevil) por darnos a Gene Colan y *El Hombre Araña* (Spiderman). De entre todos los productos Marvel hubo uno del que nunca pude llegar a finalizar la lectura de un tebeo. Su nombre *Hulk*. Fue el personaje más despersonalizado, pétreo y acartonado de entre todo lo que en aquella época conocí de Marvel.

Aires frescos-renovadores

Afortunadamente los tiempos cambian y al universo Marvel y su directa competidora la D.C., a partir de los años 70, se incorpo-



ran una serie de autores con nuevas ideas tales como O´Neil, Roy Thomas, Paul Gulacy, D. Moench, Barry W. Smith, John Buscema, Neal Adams, Gerry Conway, José Luis García López, Walter Simonson, Jim Starlin, C. Claremont, John Byrne, Frank Miller, David Mazzucchelli, Andrew Helfer, Bryan Talbot, Alan Moore, Brian Bolland, Timothy Truman, Dave Gibbons, Neil Gaiman, Garth Ennis, David Lloyd, Howard Chaykin, Steve Dillon... y que, la mayoría de ellos, por nostalgia de la niñez, amaban estos personajes, estos cómics, y, sin destruir la esencia de lo que fueron en sus orígenes, siguiendo la estela de los autores citados, principalmente, supieron insuflarles aires nuevos, modernos, e historias más adultas, sin por ello perder el encanto de la ingenuidad y la poética que reclama el niño que todos deberíamos llevar dentro.

El moderno Hulk

Hulk tuvo suerte. Primero fue Peter David quien supo encontrar el camino adecuado para este personaje, desposeyéndolo de la parte pétrea que contaminaba todo su ser. Tanto es así que Peter en la edición de 1996 de los Premios Haxtur se llevó un Haxtur al Mejor Guión, precisamente por un trabajo sobre el hasta entonces tan deshumanizado personaje.

Ahora nos encontramos con el trabajo de Jeph Loeb y Sale y, al igual que ocurriera con Superman, recuperan los orígenes del personaje dándole modernidad sin perder en ningún momento un cierto estilo naif y cierta ingenuidad. He de decir que lo que más me ha gustado es el guión, en el que se mezclan ciertos mitos de la fantasía innovadora, moderna, desde la obra de Mary Shelley interpretada por el genial cineasta James Whale (*El Doctor Frankestein*-1931), a la no menos novísima, fascinante y onírica *King Kong* (1933-Ernest. B Schoedsack y Merian C. Cooper- el socio de John Ford), a la moderna involucración de las fabricas de armamento en la política. Personajes en la sombra que están dispuestos a hacer el trabajo sucio del ejército y que luego resultan ser superhéroes como *El Hombre de Hierro*. Stark, presentado como un hombre siniestro, es capaz de ir tan lejos como el criminal General Ross.

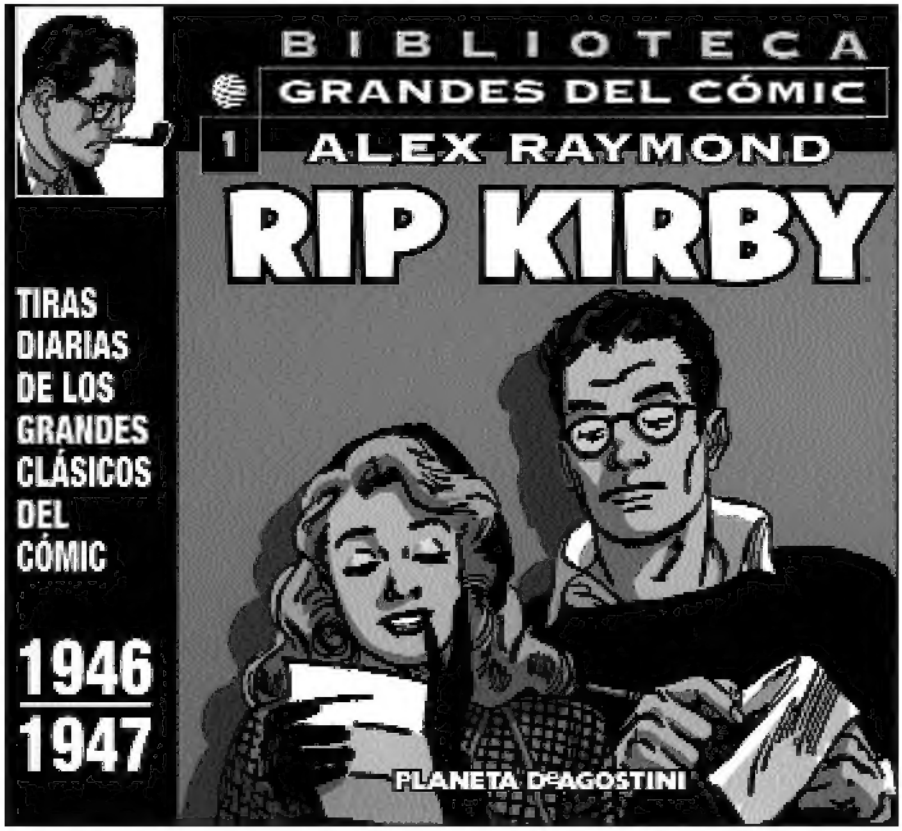
En esta obra hay sentimientos, cierta poesía (C por corazón) en ese amor imposible que la bestia demuestra hacia Betty y en la singularidad de que este monstruo tiene conciencia de que es capaz de matar a aquello que más ama y que, en cierto modo, no puede remediar hacerlo, al estar en su naturaleza, en su ira y en su excedida fuerza: el conejo, Betty, su amigo Rick...

A todo esto podemos añadir que hay una buena historia, que te obliga a no dejar de lado el tebeo, que hay abundancia de "golpisas y batacazos" y que mantiene un ritmo muy adecuado para cada una de las escenas: ya sean de violencia, de dolor, de amor, de odio, etcétera. Estamos ante un tebeo para conservar.

RAMÓN F. PÉREZ

No sólo los buenos vinos ganan con el tiempo

Los que ya peinamos canas recordamos sin mayores dificultades una época, ya remota, en la que el mercado no estaba copado por los superhéroes, sino por las series provenientes de la prensa norteamericana: *Rip Kirby, Flash Gordon, El príncipe Valiente*, etc, etc. Como por otra parte no siempre era fácil obtener material actual de dichas series, la primera y mas mítica etapa de las mismas fue reeditada, mejor o peor, una y otra vez.



A finales de los años 60 van a ocurrir dos hechos cuya simultaneidad no deja de ser curiosa. El primero es la recuperación cultural de estas historias; se las estudia y reedita en lujosísimas y carísimas ediciones -no aquí claro, el horno no estaba aún para esos bollos- naciendo el mito de la "edad de oro del comic". El segundo es el inicio de la imparable decadencia de estos productos en su país de origen, siendo sustituidos por los superhéroes o las series satíricas tipo *Penauts*. En un brevísimo lapso de tiempo, lo que se tenía por la cima del comic se transformó, a ojos de buena parte de la afición, en material arqueológico.

A pesar de todo, estos personajes nunca nos han abandonado por completo, de una forma u otra -a dios gracias- siempre han estado con nosotros. La última edición de carácter popular y masivo fue la realizada por ediciones B a finales de los años 80 que, como todos los productos de esta editorial, acabó, tras unos comienzos prometedores, en la más absoluta indigencia. Y hete aquí que ahora, casi 20 años después como en la mítica novela, Editorial Planeta coge el relevo e intenta algo parecido.

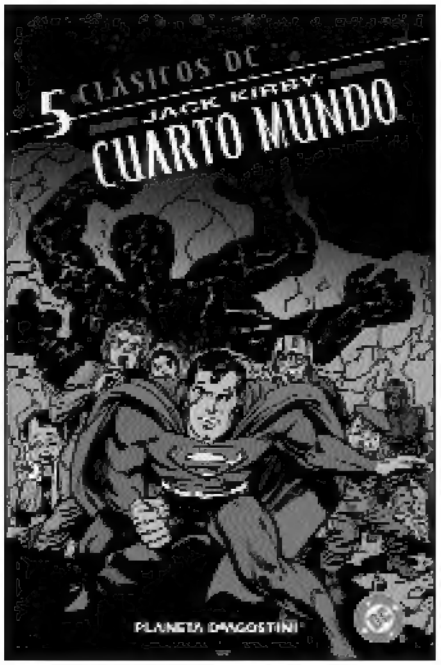
Supongo que dos son las razones que han animado a Planeta a emprender esta aventura: el verse privada de los derechos de Marvel, que constituía la base de su actividad editorial en el mundo del comic, lo que la obligó a buscar otros materiales y el inesperado éxito de las "Bibliotecas Marvel". Alguien de la Casa se percató de que el secreto del éxito de dichas bibliotecas -un precio apañado, unas ediciones no ideales pero sí aceptables y, sobre todo, el ofrecer gran cantidad de material en cada entrega- era extrapolable a otros productos.

El resultado ha sido la Biblioteca Grandes del Comic, que se iniciaba reeditando comics boock y siendo un calco exacto de las Bibliotecas Marvel y ha permanecido fiel a la idea básica: mucho material y poco precio, adaptándose a otros materiales.

Los primeros lanzamientos han sido *Rip Kirby* y *Terry y los Piratas*; en ambos casos se trata de una elección afortunada pues se trata de dos buenos personajes y además, sobre todo el segundo, no demasiado conocidos por el aficionado.

Rip kirby, el detective creado por Alex Raymond al acabar la II Guerra Mundial y continuado, tras la muerte de este, por J. Prentice, fue un asiduo de nuestros kioscos, pero a partir de los últimos años 60 sus reediciones fueron escasas, incompletas y además muy malas -BuruLan- o muy caras, como la bastante reciente de Euroclub Magerit que parece impresa en pan de oro (y que, por otra parte, deja bastante que desear en aspectos como traducción y rotulación).

Planeta juega la carta de la cantidad, ofreciendo en sólo seis volúmenes todo el Rip Kirby de Raymond y, en otros seis, la época mas interesante de Prentice. Se trata de álbumes de tapa dura y gran número de paginas, unas doscientas, con un formato alargado idóneo para la "tira" y un tamaño excelente, rompiendo así el mayor handicap de las Bibliotecas Marvel, sus ridículas dimensiones. No sólo se ofrecen todas las historias de forma ordenada y sin recortes sino que la calidad de algunos aspectos, como la traducción y la rotulación, es desconocida por estos pagos, a años luz de la ofrecida en otras ediciones, algunas de precio estratosférico. Puestos a buscarle alguna pega hay una indiscutible: el papel es malo, no tan malo como llegó a ser en B, pero la verdad es que desentona con el nivel de excelencia del producto. Y no es una "pexi-



guería", sino algo que condiciona enormemente la calidad final ya que sin buen papel no hay buena impresión... aunque todo lo demás sea gloria bendita.

De todas formas se trata de un producto excelente, sobre todo si lo relacionamos con su precio; diez euros por un álbum de estas características es casi un regalo.

El otro lanzamiento, Terry, es, al menos desde el punto del "estudioso", aún mas interesante pues se trata de una de las hipotéticas cimas del genero de aventuras y además, éste sí que ha sido muy poco editado entre nosotros y, de forma íntegra, creo que nunca.

Del primer tema poco puedo decir, y creo haberlo dicho ya hace años en un Wendigo. El mundo de Cannif es muy personal y en él o se entra o no se entra, no caben medias tintas, a mi me resulta bastante ajeno. En cuanto a lo segundo, creo fundamental la recuperación de un clásico de esta magnitud que permanecía casi inédito entre nosotros. Al menos los interesados en el tema podremos tener una opinión propia y no guiarnos por la de un conocido que lo leyó a saltos en finlandés. Además el formato ideado por Planeta permitirá la edición completa del personaje -en la etapa Cannif, claro está- en menos de año y medio, cuando en los formatos habituales anteriores este tipo de reediciones se hacían eternas.

El punto flaco es el mismo del caso anterior, sólo que aquí agravado por la antigüedad del material y el hecho de que en esta serie la acción, en lugar de seguir caminos paralelos como era lo más habitual, se desarrolla en las tiras diarias y las páginas dominicales no teniendo sentido si se leen de forma independiente. Si bien la calidad de reproducción de las primeras es muy aceptable la de las segundas deja mucho que desear, de todas formas es de justicia reconocer que en otras ediciones bastante mas caras no es mejor. Punto y aparte es la edición realizada por Norma de las paginas dominicales hace unos años, se trata de una edición -creo que de origen italiano- a todo color, preciosa, carísima (yo la conseguí en las rebajas)... y absolutamente ilegible pues este material, como ya dije, no admite su lectura independiente.

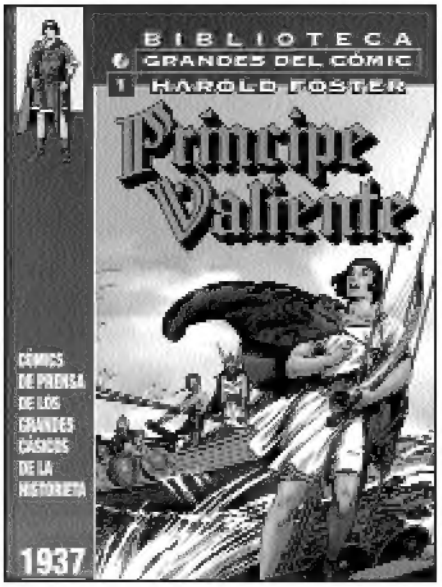
El tercer lanzamiento y creo que el más esperado ha sido *El Príncipe Valiente*. Este es, al menos en este país, el clásico por excelencia del comic, hecho al que ayuda el que, al contrario de los anteriores, haya sido reeditado una y otra vez. La última, de forma íntegra y a todo color, por Ediciones B a finales de los 80, dicha edición llegaba casi hasta las paginas contemporáneas a su cierre. Por desgracia era, como todo lo de B, terriblemente irregular.

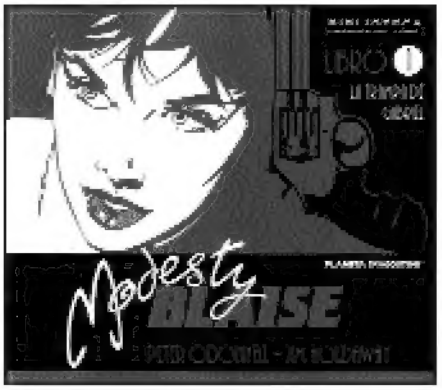
Con estos antecedentes los planteamientos de Planeta no se comprendían muy bien, pues una nueva edición de Valiente sólo tenía objeto si era superior -y además de forma notoria- a las anteriores. Teniendo en cuenta los postulados de Planeta de ofrecer un producto popular y a precios asequibles esto parecía bastante difícil. Sólo cabía esperar y ver los resultados... y la verdad es que Planeta se hizo de rogar.

Tras varios aplazamientos Valiente vio la luz en un formato que recuerda los álbumes europeos y que resulta muy atractivo. La gran incógnita era la coloración, realizada ex profeso por el artista asturiano Adolfo García.

Ante todo hay que reconocer que la edición está bien, incluso muy bien y que ciertos aspectos, la reproducción de la línea negra por ejemplo, resultan, tras unos titubeos iniciales, realmente impresionantes. Lo del color -que al menos de momento recuerda mucho al de ediciones B- ya es tema más discutible. En primer lugar hay cierto abuso de soluciones informáticas, sobre todo en el tratamiento de los cielos, que no casan nada con un personaje de estas características pero sobre todo, y a nivel global, el color resulta demasiado agresivo, adquiere un protagonismo que no le corresponde.

Creo que el quid de la cuestión no está en la labor de Adolfo sino, una vez mas, en el papel elegido -¿tendrá una papelería este fulano? se preguntará más de un lector ante tanta insistencia- y no en este caso por falta de calidad, sino porque este tipo de papel brillante potencia extraordinariamente el color dándole una agresividad que en este tipo de productos, tradicionales, no tiene razón de ser. Resulta curioso comparar esta edición con la ya muy veterana de BuruLan y





ver como, siendo ésta muy superior, sin embargo resulta aquella mucho más agradable a la vista, al menos en una primera impresión (Hablo, por supuesto, de los primerísimos fascículos de dicha edición y no de los horrores que vinieron después).

Sea como sea, esto es lo que hay y no resulta en modo alguno una mala edición, pero la pregunta del millón es: ¿será Planeta capaz de mantener este nivel de calidad, o parecido, a lo largo de toda la obra?. Circula una teoría, cuya fiabilidad ignoro, que dice que, con esta calidad, sólo existen unas trescientas páginas -procedentes quizás de una antigua recuperación norteamericana- y que, publicadas estas, cada editor ha de buscarse la vida como pueda. Suena plausible, de todas formas esta nueva etapa fue, en ediciones B, tan sumamente mala (con muchas páginas reducidas a meros manchones) que no debería resultar tan difícil mejorarla. El tiempo nos sacará de dudas y la verdad es que, al ritmo que llevan las ediciones de Planeta, no tendremos que esperar mucho.

Y para acabar una sorpresa, Planeta parece no querer ceñirse a los tradicionales héroes de la prensa norteamericana y nos sorprende con la edición de un clásico británico: *Modesty Blaise*, el agente secreto femenino creado en los primeros sesenta tras la estela de James Bond.

Ya lo había intentado hace unos años y la experiencia se saldó con un sonoro fracaso, fracaso merecido pues la edición parecía subvencionada por General Óptica para extender su negocio.

Por el contrario la presente es una edición magnífica, con un formato y tamaño ideales, bien traducida, correctamente rotulada y... ¡ hasta tiene buen papel y todo! La única pega que le encuentro no es atribuible a Planeta, pero lo cierto es que los materiales de reproducción de este personaje que circulan habitualmente están generosamente censurados en origen, transformando la mas bien exigua ropa interior de Modesty en amplias enaguas. Parece mentira que a estas alturas aun ocurran estas cosas pero ya se ve que pasan... y algo me dice que cada vez serán más frecuentes. También cabe preguntarse si Planeta no podía haber conseguido un material más respetuoso con el original. No tengo la respuesta, pero sí sé que es este el que habitualmente se encuentra.

A pesar de papeles y censuras nuestra valoración de esta nueva aventura de Planeta no puede ser más positiva, por su calidad intrínseca y porque demuestra que para hacer bien las cosas no es preciso recurrir a precios estratosféricos. Sólo nos queda rogar a los dioses para que dure y, a poder ser, se extienda.

Sobre esto último tenemos alguna idea, que generosamente brindamos a Planeta. Nos gustaría mucho una buena edición de la obra del gran Roy Crane, prácticamente inédita entre nosotros, pero algo nos dice que este tipo de cosas no entran en los planes de Planeta que seguramente preferirá apostar por materiales más conocidos y, comercialmente, no les falta razón. Ciñéndonos pues a posibilidades más cercanas hay dos títulos de los que nos gustaría mucho poder contar con una edición buena y extensa.

El primero es el *Flash Gordon* de Dan Barry, muchas veces editado pero pendiente aun de una edición "definitiva" que le haga justicia. El último intento fue, una vez más, el de ediciones B que se cortó en una de sus épocas mas interesantes y que, además, adolecía de una impresión lamentable y una coloración nefasta. Una edición completa - cosa que el Formato Planeta permitiría en poco mas de una año- y en blanco y negro, como originalmente fue, sería un autentico regalo para el aficionado.

El segundo es también una serie de ciencia ficción, casi contemporánea, pero de origen británico: *Jeff Hawke*, la dilatadísima saga creada por Sidney Jordan en los años 50. Una serie tan larga, creo que duró casi hasta los años 80, tiene mejores y peores momentos pero en conjunto es un magnífico ejemplo del mejor tebeo inglés, distinto tanto del americano como del que se hace en la Europa continental. En ella hay acción, humor, erotismo y fantasía a raudales, servido todo ello por un dibujo excelente. Merecería realmente la pena recuperar esta gran serie, casi inédita en España.

Demos tiempo al tiempo, pero algo me dice que si los negocios le van bien a Planeta -y yo creo que sí- acabaremos viendo ambas, y alguna más -*James Bond*, por ejemplo- no tardando mucho. Además soñar no cuesta nada.

FLORENTINO FLÓREZ

8. Planchas, viñetas y bocadillos
Atari Force

Atari Force, la maravillosa serie de Conway y García-López, estaba cargada de grandes dibujos y momentos maravillosos. Hoy seleccionamos el arranque del cuarto episodio, una plancha con nueve viñetas recortadas sobre fondo negro, dibujadas por Ross Andru y García-López.

La serie original de *Atari Force*, creada en 1983 por Gerry Conway y Roy Thomas, con dibujos de Ross Andru, Dick Giordano, Mike DeCarlo y Gil Kane, acompañó a algunos de los productos Atari, como regalo que se añadía a los juegos informáticos.

Esta plancha se publicó en 1984 y se incluía en la segunda serie, que fue la que conocimos de manera parcial en España. Entre sus guionistas estaban Conway, Helfer, Cavalieri y Baron, con dibujos de García-López, Andru, Barreto y Hannigan.

La página apenas contiene acción alguna y es, esencialmente, un marcador ambiental. Nos sitúa, creando un instante detenido, tenso, que prepara al lector para las sorpresas y la acción que esperan en la plancha siguiente (sobre estas líneas).

Para acentuar esa tensión se nos impide ver al personaje de cuerpo entero, información que se reserva para la página dos. En lugar de esa vista completa, los dibujantes fragmentan el cuerpo de la protagonista en detalles, distribuidos en franjas. Cada tira de viñetas presenta así mismo un zoom de alejamiento. En la primera, partiendo del ojo llegamos a la cara, en la segunda de la mano al torso y, en la tercera, de la pistola a las piernas.

La disposición de las tiras, con la tercera más alargada verticalmente, recuerda de alguna manera las proporciones del cuerpo. Así que el lector se ve impelido a recomponer una figura cuyas partes nunca acaban de encajar bien.

La plancha participa con elegancia de una doble tradición: por un lado se vincula a la espectacularidad de las splash-pages y su visión global de la página; por otro, a la tendencia a descomponer, al montaje en pequeños fragmentos, que constituye la esencia del trabajo de Crepax, o de Marshall Rogers o Carlos Giménes en ciertas etapas de sus carreras.

Es, en todo caso, un ejemplo de los muchos grandes momentos que nos ofrece una serie que ya reivindicamos cuando apareció, la casi olvidada *Atari Force*.

FLORENTINO FLÓREZ

El pequeño Nemo cumple cien años

El 15 de octubre de 1905 aparecía en el suplemento dominical del New York Herald una extraña y fascinante plancha a todo color: un pequeño niño, a lomos de un caballo volador, cruzaba las estrellas para acabar despertando bruscamente a los pies de su cama.
Nacía así Little Nemo in Slumberland, la obra maestra de Winsor McCay. Una serie que constituye una de las cumbres del arte del siglo XX. Varios libros le rinden homenaje en este su primer centenario.

ANTECEDENTES

A la ya clásica biografía de **John Canemaker**, *Winsor McCay, his life and art*, se había sumado hace pocos años la recopilación de todas las planchas de *Little Nemo*, a cargo de Taschen. Ahora nos llegan *Little Nemo (1905 2005), un siglo de sueños*, con artículos y homenajes gráficos de irregular calidad, *Daydreams and Nightmares*, de Fantagraphics, un volumen en formato apaisado que agrupa material diverso de McCay, incluyendo algunos de sus fabulosos dibujos editoriales, y otro de gran formato, con una selección de algunas de sus planchas, convenientemente restauradas para la ocasión por **Peter Maresca**.

Sigo considerando entre lo mejor que se ha escrito sobre el autor los artículos que en su momento le dedicó esta revista. En primer lugar, el de **Faustino Rodríguez Arbesú**, publicado en el nº 15 (1980), *Winsor McCay: Un gigante de la imagen*. Fue revisado y ampliado en el nº73 (1997), donde apareció con el título de *Nueva mirada a la obra de Winsor McCay*. En el nº 70 (1996), **Jose María Flores** escribía sobre *El paraíso soñado de Winsor McCay*. Mientras Arbesú se centraba en los aspectos formales y narrativos, revisando muchas de sus innovaciones gráficas, Flores analizaba las influencias y los contenidos temáticos, insistiendo en la mirada infantil del autor.

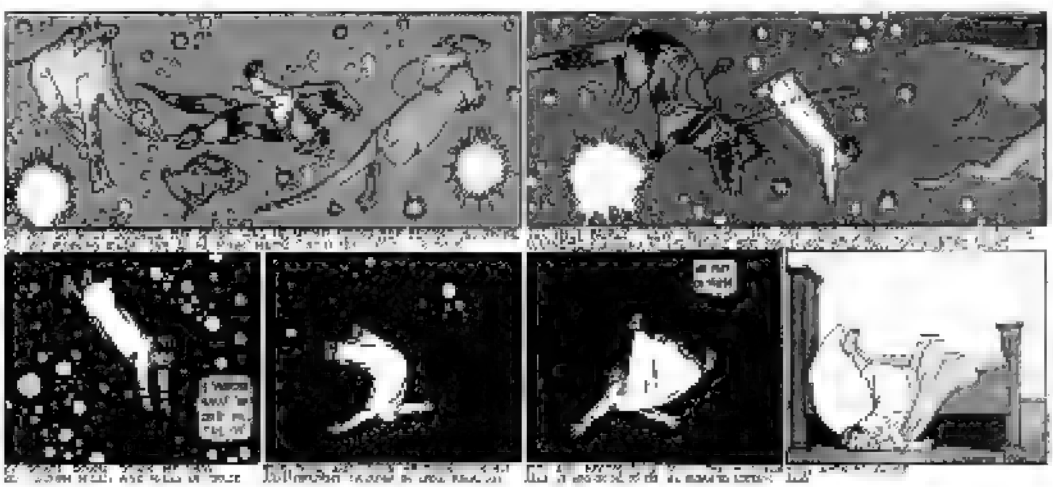
Muchas cosas resultan sorprendentes en la carrera de McCay. Especialmente su capacidad para trabajar en mil asuntos a la vez, de las variedades al cine, pasando por la ilustración periodística y, desde luego, el cómic. Opino que la interacción entre esas múltiples actividades explica algunas de sus peculiares características.

La intención de este texto es aportar una interpretación que integre las dos aportaciones realizadas por Rodríguez Arbesú y Flores. Si sabemos que McCay es uno de los grandes innovadores de la narrativa gráfica de los comics y que, además, aplicó su arte a una sistemática recuperación de los temas que pueden interesar a cualquier niño, que nos ofreció una nueva visión del paraíso, ¿cuáles eran sus intenciones últimas? ¿Cómo se explica que un tipo capaz de generar mecanismos narrativos altamente sofisticados los empleara en relatos de una simplicidad desarmante, puras excusas argumentales? ¿Era acaso McCay un formalista, alguien solo interesado en el cómo, pero desprovisto de contenidos? Intentaré demostrar que no exactamente.

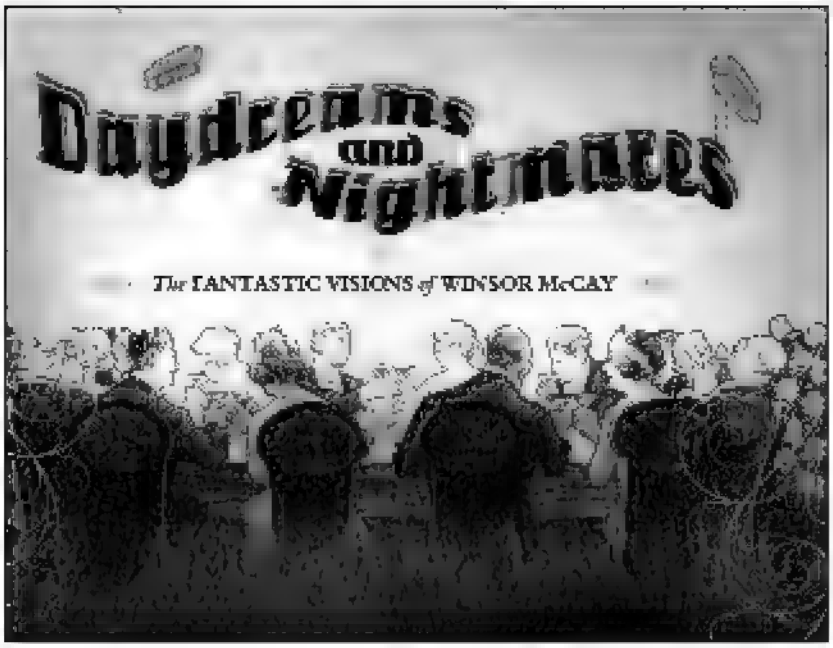
Veamos primero en qué ocupó sus días, siguiendo el relato de John Canemaker, autor de su entretenida biografía.

FORMACIÓN

Su padre había cambiado el apellido McKay por el de McCay, supuestamente para evitar una pelea de bar entre escoceses. Y



Fragmento de la primera plancha de Little Nemo



Winsor, que habia sido bautizado como Zenas Winsor, pronto abandonó su anticuado primer nombre El lugar y la fecha de su nacimiento no estan claros y se discute entre Spring Lake y Canada y 1867, 1869 o 1871 Pronto dio muestras de su fabulosa capacidad para el dibujo y su extraordinaria memoria para los detalles visuales. Inicia una carrera artística que cuenta con un aspecto remarcable: las enseñanzas de **Goodison**, un experto en perspectiva que le facilito las claves del sistema de representación sobre el que McCay construiria gran parte de su carrera Además, su maestro habia trabajado con vidrieras, y su influencia puede rastrearse en el peso que la linea de contorno adquiere en la obra del pupilo

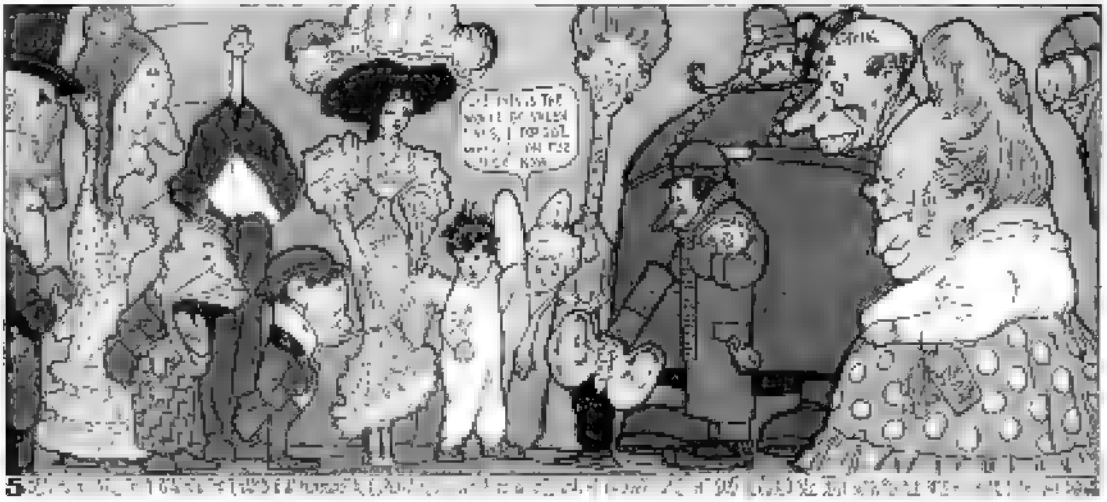
En 1889 se desplaza a Chicago, que se recuperaba con entusiasmo del terrible incendio del 71 y vivia un autentico delirio constructivo. McCay entra como aprendiz en la NATIONAL PRINTING AND ENGRAVING COMPANY, donde produce carteles y otros impresos, especialmente para el circo y demas espectaculos de variedades

En 1991 lo encontramos en Cincinnati, donde permanecera casi una decada, trabajando como dibujante para el VINE STREET D ME MUSEUM AND PALACE THEATER, que tenia más de parque de atracciones o barraca de feria que de institucion cientifica, tal y como lo entenderíamos hoy en dia Allí conocera a Maude Leonor Dufour, casi una niña cuando acude al museo de visita y que, tras una apresurada boda, compartira con Winsor el resto de su vida

No menos importante es su primer contacto con el cine, en aquel momento una extravagante curiosidad Ya entonces Winsor es un hombre muy ocupado. A finales de siglo nacen sus dos hijos, Robert y Marion Elizabeth. Colabora con la compañia de Morton, uno de los principales proveedores de señales y rótulos del pais y, además, en 1898 empieza a realizar ilustraciones periodísticas para el COMMERCIAL TRIBUNE Donde, por cierto, tuvo ocasión de dibujar el Maine, un mes antes de que se hundiera en aguas cubanas. Eso no es todo, además enviaba viñetas humoristicas a LIFE, en un momento en el que entre sus colaboradores se contaban gigantes como **C. Dana Gibson** o **Frost**.

Es entre esas planchas para LIFE donde aparecen algunas protohistorietas tan interesantes como "Saved", de 1903 Allí, a las impresionantes viñetas panoramicas y a los sorprendentes puntos de vista, hay que añadir el peculiar movimiento de los caballos, un cinematico recurso que indica que McCay conocía el trabajo de **Muybridge**, publicado en 1887 (1)

El caso es que en 1900 Winsor entra en THE CINCINNATI ENQUIRER. Su principal aportacion es una serie a color con un esquema narrativo constante. *The Tales of The Jungle*



Imps by Felix Fiddle. Partiendo de unas poesías de Chester, se nos cuenta cómo ciertos animales consiguen algunas de sus caracteristicas mas peculiares. Destaca la presencia de tres personajillos, los Imps, que anticipan a uno de los mas celebres secundarios de Little Nemo, y Felix Iddle, un vejete barbudo, que actua como testigo de los sorprendentes sucesos, pero que nunca dice nada, como si no existiera en realidad

Conviene recordar que en esos años **Mucha** vivia el cenit de su carrera y que en 1904 se estableció en America, asi que no resulta extraño la apariencia modernista de estas planchas, con un laborioso diseño de todos los elementos decorativos y su cuidada distribucion en el formato y el dominio de una modulada y poderosa linea de contorno.

New York, New York

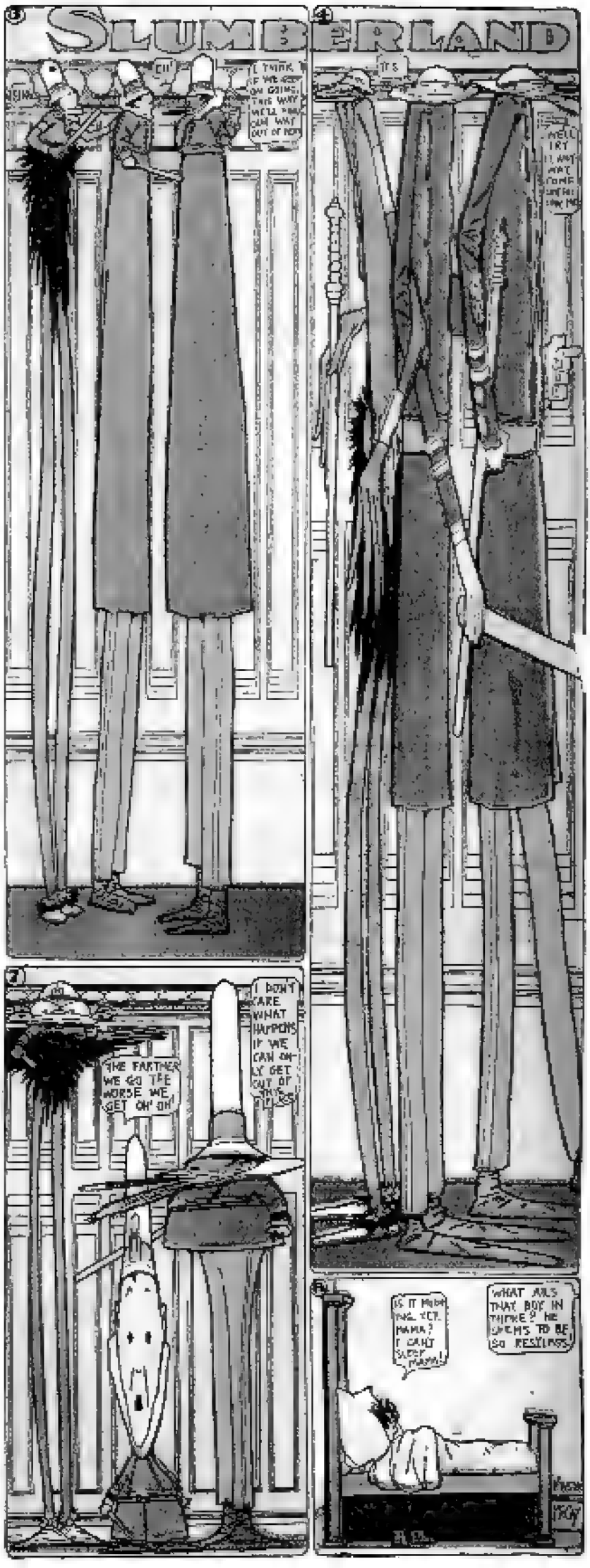
En 1903 sus años de aprendizaje culminan con su traslado a Nueva York. Allí trabajara para el magnate **James Gordon Bennet jr.** en dos de sus periodicos. The New York Herald y Evening Telegram.

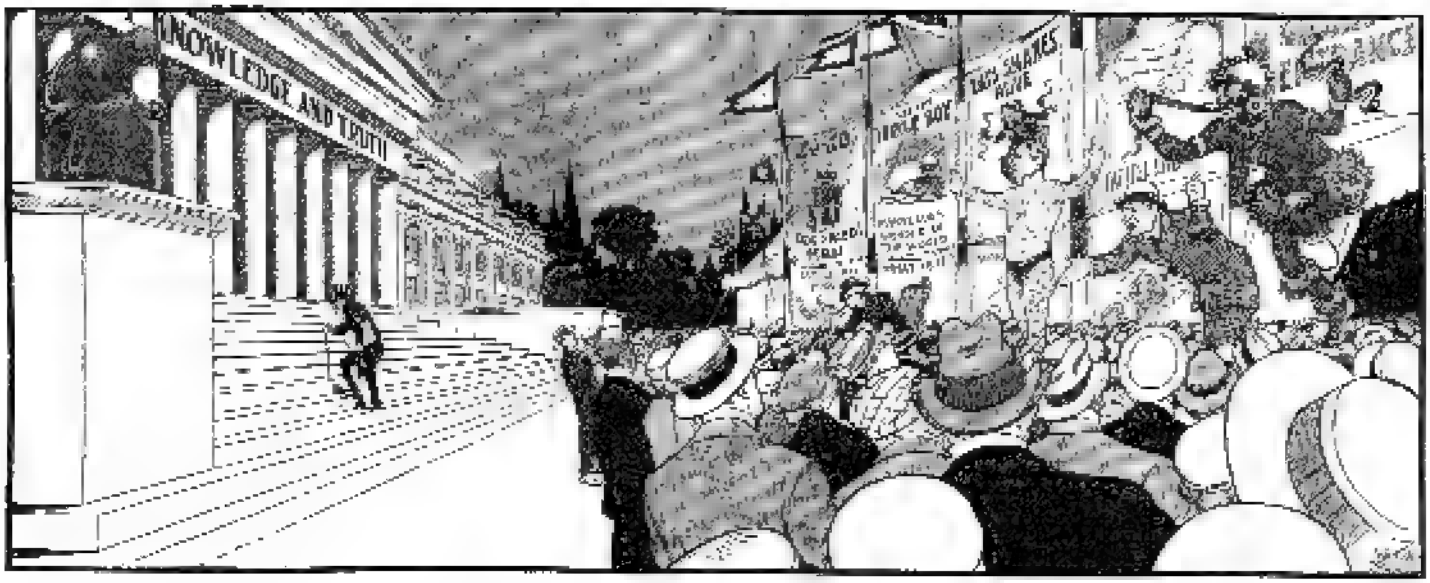
En ese momento habia dos grandes titanes en liza **Joseph Pulitzer,** con New York World, y **William Randolph Hearst**, con New York Journal. Las tiras de prensa habian demostrado su utilidad en el intento por llegar a las masas de inmigrantes, que apenas sabian leer ingles. Hearst contaba con series tan conocidas como *Happy Hooligan* o *Katzjenjammer Kids*, y Pulitzer con *Hogan's Alley* Pero buscaban nuevos talentos.

Ademas, para McCay dibujar una serie de exito suponia liberarse de la esclavitud del contrato con un único periodico, ampliando la difusion de su obra por todo el país gracias a la sindicacion Así que se puso a ello.

Recordemos la fecha de 1905 para *Little Nemo*, antes de repasar todas las otras series que creó por esos años. En 1904, *Mr. Goodenough, Little Sammy Sneeze*, donde ya experimentaba con los cambios sobre un fondo detenido, y *Dreams of the Rarebit Fiend* para el Telegram y, en 1913, para el Herald Ésta última es sin duda su serie más conocida despues de Nemo. Una extravaganza cargada de pesadillas y situaciones surrealistas, donde destaca la influencia de **Tenniel** y el autor da rienda suelta a su voluntad de experimentacion. Muchos de los grandes hallazgos de Nemo ya aparecen en estos extraños sueños de queso fundido. Uno de mis favoritos el del oso que crece y se come a la niñita Delicioso.

Aún aportaría otras dos series mas para el Telegram: *A pilgrim's progress by Mister Bunion*, que apareceria de 1905 a 1910 y *Poor*

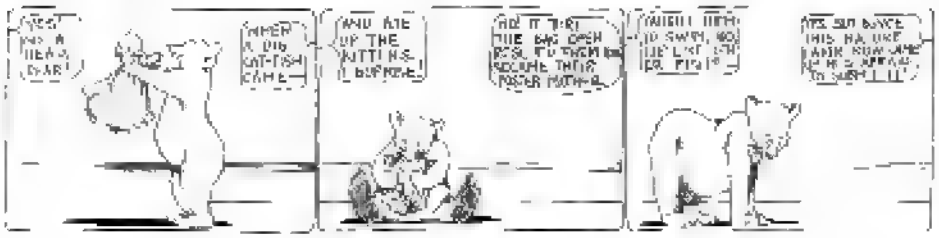

SLUMBERLAND
I DON'T CARE WHAT HAPPENS IF WE CAN ONLY GET OUT OF THIS PLACE!
THE FARTHER WE GO THE WORSE WE GET OH! OH!
IS IT MAMA, YOU? MAMA? I CAN'T SLEEP MAMA!
WHAT AILS THAT BOY IN THERE? HE SEEMS TO BE SO RESTLESS

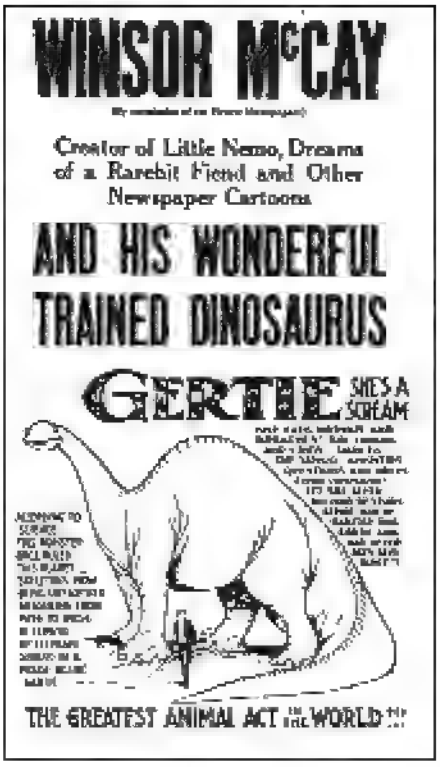


Superior: uno de los incontables (e impresionantes) dibujos editoriales que realizó para Hearst

Derecha, cartel anunciando su numero con Gertie

Debajo, fragmento de una plancha de Dreams of the Rarebit Fiend




WINSOR McCAY
Creator of Little Nemo, Dreams of a Rarebit Fiend and Other Newspaper Cartoons
AND HIS WONDERFUL TRAINED DINOSAURUS
GERTIE SHES A SCREAM
THE GREATEST ANIMAL ACT IN THE WORLD

Jake, en 1909. Y la tierna *The story of Hungry Henrietta*, publicada en el Herald en 1905 (2)

La cuestión es que en Octubre de 1905 los lectores del Herald se encontraron en su dominical, ademas del habitual *Sammy Sneeze*, otra creación de McCay, en este caso maravillosamente coloreada por el equipo impresor del periódico, uno de los mejores de la epoca. Habia nacido *Little Nemo in Slumberland*. Alli permaneceria hasta 1911, cuando Winsor se desplaza al NEW YORK AMERICAN. La serie durará algunos años mas y padecera una lenta agonia, sin volver a alcanzar el encanto y la fuerza iniciales.

TEATRO Y CINE

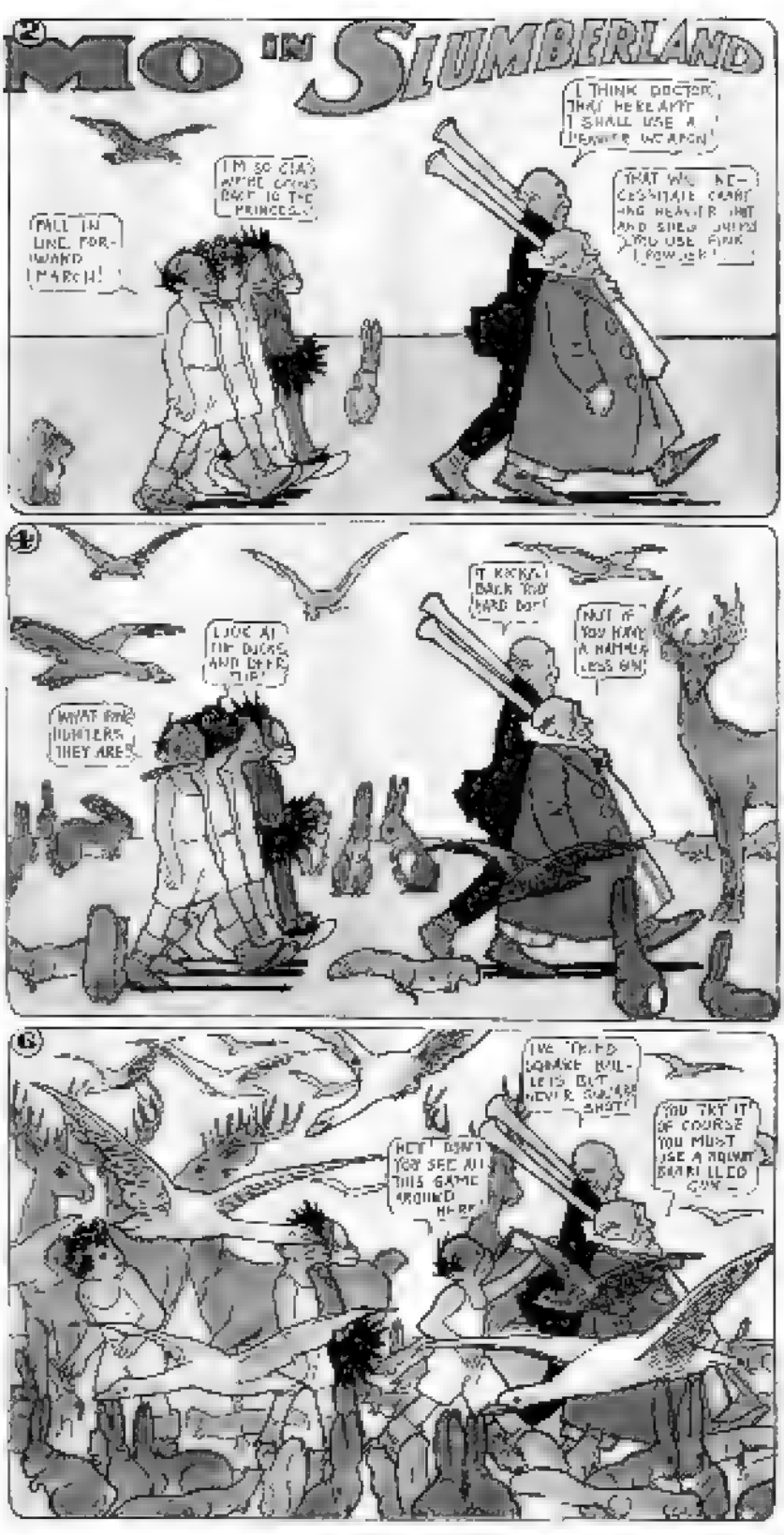
En 1906 McCay habia comenzado a actuar ante el publico, algo que suponia una divertida distraccion del rutinario trabajo en el periódico. Visitó muchas ciudades al año siguiente, admirando a sus compatriotas con su rapidez para el dibujo. El segundo acercamiento al teatro llego en 1908, cuando *Little Nemo* se convirtio en un musical de Broadway. Aunque fue un éxito, resultaba una producción demasiado cara y no se mantuvo mucho en cartel. Pero al menos permitió a McCay asistir al estreno en Cincinnati, el pueblo de su juventud, como un autentico triunfador.

En 1910 sus jefes en el periódico le impidieron irse de gira por Europa, algo que le irritó, animandole a cambiar de trabajo. Pero es que, ademas, llevaba tiempo practicando con los flip-book y preparándose para un nuevo desafio. Pensaba en la animacion, que ya contaba con precedentes como **James Stuart Blackton** y **Emile Cohl**, como el medio que le permitiria renovar su número teatral. Animó a sus personajes de *Little Nemo* en un corto de 1910 y, al año siguiente presentó *The story of a mosquito*. El corto se inspiraba en una de las planchas de *Dreams of the Rarebit Fiend* y participaba del humor absurdo y enloquecido de la serie. Mientras, dibujaba ilustraciones para su nuevo patrón: **Hearst**. Pero su cabeza ya estaba en su proxima película *Gertie the dinosaur*.

Esta pieza clave en la historia de la animacion se presento en 1914, en Chicago, con el propio McCay dirigiendose a su creacion desde el escenario y dandole órdenes a golpe de latigo. Fueron muchas las innovaciones que aportó en el desarrollo de este trabajo. Pero no se las guardó ni las patento, algo que si hizo **John Randolph Bray**, el primero que entendio el nuevo arte como un negocio. Bray obtuvo toda la información que quiso del propio McCay, pero también incorporó un material que hubiera evitado muchos esfuerzos a Winsor y su joven ayudante **Fitzsimmons**, el celofan.

Lo emplearon en su siguiente aventura, *The sinking of the Lusitania*, pero no en Gertie, con lo que todos los fondos y las figuras que se repetian se dibujaban una y otra vez, aportando una caracteristica vibracion a los movimientos. La lista de descubrimientos de McCay incluye aspectos tan importantes como los ciclos de movimiento y las posiciones claves. Años despues, las figuras mas prominentes de la industria lo reconocian como su inspirador. Hasta el mismo **Disney** le dijo al hijo de McCay, señalando hacia sus estudios, que todo aquello deberia haber sido de su padre.

Canemaker nos habla de la practica destruccion de todo el trabajo en animacion de McCay, debido al tipo de material que empleó en sus filmaciones. Pero lo cierto es


NO IN SLUMBERLAND
I THINK DOCTOR, THIS HERE AYPE I SHALL USE A LARGER WEAPON
I'M SO GLAD AYPE GOING BACK TO THE PRINCESS
FALL IN LINE, FORWARD MARCH!
THAT WAS NECESSITATE GIANT AND HEAVIER BUT AND SHELL AND USE GUN POWDER!
LOOK AT THE DUCKS AND DEER THEY ARE
WHAT FINE HUNTERS THEY ARE
I KICKED BACK TOO HARD DAT!
JUST IF YOU HAVE A HAMMER LESS GUN!
I'VE TRIED SQUARE BULLETS BUT NEVER SUCCEED SHOT!
YOU TRY IT OF COURSE YOU MUST USE A ROUND BARRELLED GUN
HEY DON'T YOU SEE ALL THIS GAME AROUND HERE

que en la actualidad es relativamente sencillo encontrar sus cortos en internet. En ellos observamos muchas de las características que ya reconocemos de sus comics. Un prodigioso sentido del espacio y una gran facilidad para construir perspectivas monumentales, como las que se muestran en el paseo de la mascota gigante de *The Pet* (1921) o las vistas aéreas de *The flying house* (1921). Asociado a eso, un sentido del humor extravagante y directo, en ocasiones con una brutalidad que ahora nos resulta un poco chocante. El movimiento interno de las figuras es en general admirable, pero sus cortos adolecen de un ritmo excesivamente lento para el espectador actual. Mencion aparte para su gran intento documental, *The sinking of the Lusitania* (1918). Los hechos se suceden con lenta parsimonia, pero no deja de ser admirable su representacion de humos y explosiones y notables sus fondos marinos y el movimiento de las olas. Sorprenden la gran cantidad de bichos, entre dinosaurios y monstruos de todo tipo que pueblan sus animaciones, algo que tambien las enlaza con *Nemo*. El corto que dedica a los personajes de Slumberland es un prodigio de deformaciones y juegos con las posibilidades temporales y espaciales del medio.

¿Decadencia?

Para Winsor la animación era mas una pasión y un arte que un negocio. **Hearst** pronto se dio cuenta de que su caro fichaje no estaba poniendo el corazón en *Nemo*, asi que lo canceló, obligandole a realizar ilustraciones para sus editoriales. No acabó ahí la cosa. En 1917 le prohibió actuar. Para ser más precisos, le preguntó por la cifra que lo retiraría de los escenarios. McCay respondio con una enormidad, que Hearst pagó sin rechistar. Cabe añadir que el vaudeville empezaba a decaer ante el impulso del nuevo arte del cine, que McCay habia ayudado a crear.

Estrenó *The sinking of the Lusitania* en 1918. Y aun realizó seis peliculas mas. Pero a principios de los años veinte sus cortos empezaban a resultar obsoletos. *Felix the Cat* era lo más y el público ya estaba listo para *Mickey Mouse*.

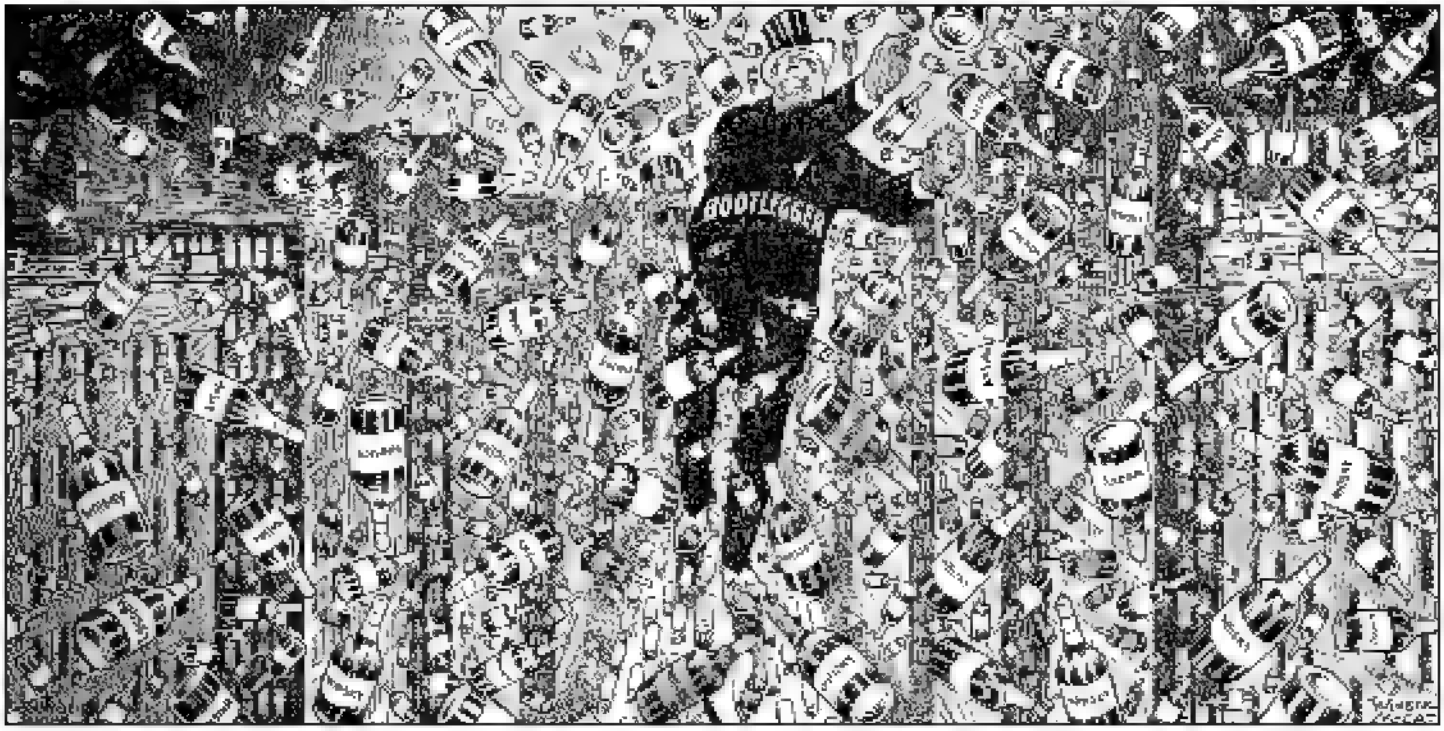
Lo mismo le ocurrió con los comics. Recuperó a *Nemo* para el Herald en 1924, pero no tuvo exito. En ese momento competia con series como *Wash Tubbs*, *Little Orphan Annie* o *Krazy Kat* y sus historias resultaban ingenuas y desfasadas.

Así que en 1927 volvió a dibujar editoriales para Hearst. Aunque estos dibujos habitualmente se presentan como muestra de la decadencia del autor y el simbolo de su rendición ante el magnate, para un observador no avisado de los accidentes que los rodearon resultan asombrosos. Presentan el habitual vigor espacial del autor, unido a su sentido de lo monumental. Sus formatos apaisados ayudan a transmitir sensaciones epicas, que se corresponden perfectamente con los mensajes morales que habitualmente contienen. Si se quiere, eran trabajos de encargo y reflejaban un mundo sin la alegría de *Little Nemo*. Pero McCay seguia siendo dueño de una imaginación portentosa y, cuando se contemplan, cuesta interpretarlos en terminos de decadencia.

Murió en 1934.

El pequeño nadie

Temáticamente, Nemo fascina e irrita a partes iguales. El recurso al despertar del niño al final de cada episodio produce la desagradable sensacion de que la accion nunca llegará a una conclusión. De hecho, es



"A giant of evil", publicado en Sunday American en 1929

casi inexistente el desarrollo psicologico de los heroes a lo largo de la serie Sus protagonistas tienen mas de arquetipos que de verdaderos personajes. Se han dado muchas explicaciones al respecto. Desde que eso facilita la identificación del lector, hasta elaboradas teorias sobre el desdoblamiento de la personalidad del autor entre los caracteres principales

Lo cierto es que dramáticamente la serie resulta fallida y su fascinacion debe buscarse en otros lugares, mas visuales que literarios. Nemo presenta en esencia un mundo de hombres, de compañeros, una pandilla que se divierte y desfasa sabiendo que sus actos apenas tienen consecuencias ya que se diluyen en ese despertar eterno. Esos delirios pueden ser maravillosos y es entonces cuando McCay despliega arquitecturas que se han relacionado con la estetica del parque de atracciones y la exposicion universal (3) Mas decorativo que funcional y proclive siempre al exceso barroco y a la desmesura en las proporciones. Pero la familiaridad con la fauna animal y los fenómenos, que McCay adquirió en sus primeros trabajos, tambien está muy presente en Nemo

Añadamos a esto ultimo un dato personal Uno de sus hermanos sufrió una crisis paranoica, que llevó a sus parientes a encerrarlo en una institución, donde paso el resto de su vida Sin duda la locura no era una broma para Winsor y quizás eso explica la terrorifica veracidad con la que dibuja los lados más oscuros de su reino de sueños.

Con todo, cabe recordar la inocencia que gobierna todo el relato. Algo caracteristico de sus criaturas de papel, que las aleja del modelo de gamberro que pronto seria el protagonista de los suplementos dominicales.

Hay otro aspecto destacable, como es su voluntad de construir un gran entretenimiento, sin mayores intenciones criticas o reformadoras. A ese respecto, siempre se citan tres ciclos que parecen escapar a esa descripción. Por un lado el pais de los monos, que inspiró más tarde *El planeta de los simios* y parece emitir antiguos ecos de fabula social; el recorrido por Shanty Town, el barrio pobre de Slumberland que Nemo transforma a golpe de varita magica; y el viaje a Marte, posiblemente la vision más sordida del mundo de los sueños, que se ha relacionado con algunas de las reivindicaciones laborales del autor en ese momento Personalmente, entiendo esos tres paseos como variantes de un tema unico. Una gran sinfonía compuesta por un humorista, un hombre que, desde un escenario o un periódico, con la animacion, la ilustración o el comic, sólo intenta entretener A veces divirtiendo, otras asustando, siempre sorprendiendo.

Es por eso que creo que las claves para comprenderlo son en esencia visuales.

Muchas ya fueron analizadas por **Faustino Rodríguez Arbesú** en su magnifico artículo, donde comparaba los hallazgos de McCay con la aparicion de efectos similares en cine, especialmente de la mano de **Griffith** Y Winsor gana por goleada, anticipando planos y todo tipo de recursos narrativos

DIBUJOS EN MOVIMIENTO

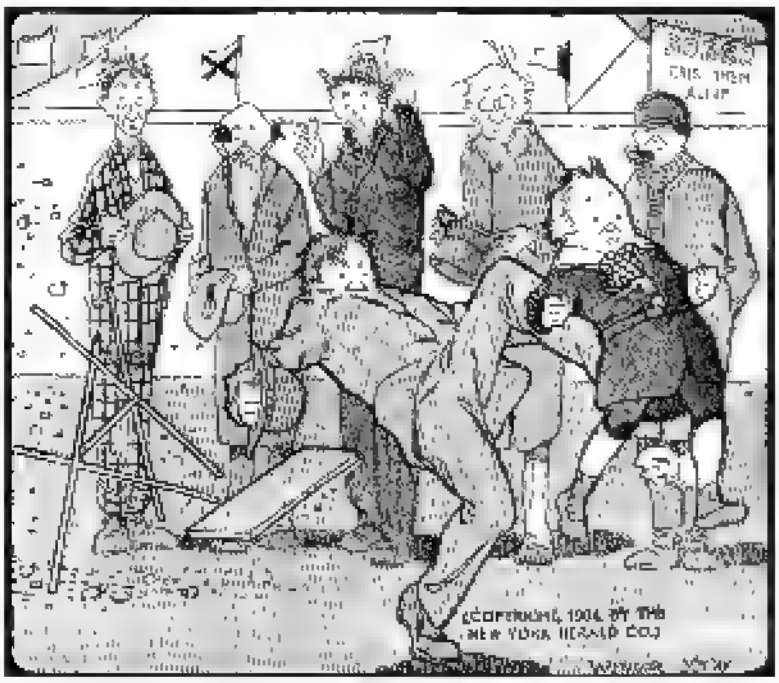
Hay algo, mas alla de la maravillosa composicion de pagina y la innovadora articulación de viñetas, que encontramos en *Little Nemo* y deseo destacar la fluida relación con el cine. Sus dibujos llegan hasta donde una historieta puede llegar. Y, a partir de ahí, el McCay creador de historietas cedió el paso al animador

Opino que la semilla del ultimo ya estaba en el primero. Creo que llega al cine porque la pagina impresa no era suficiente No hay que entender esto en terminos de comparación entre artes Simplemente, como parte del desarrollo de un creador que estaba inventando dos medios a la vez. No habia contradicción, era tan solo la siguiente etapa Todo era entretenimiento. ¿Qué era lo más logico después de permitir al público que admirase la rapidez y seguridad con la que dibujaba? Ofrecerles dibujos en movimiento, completar la magia Y McCay lo hizo

Piensen en que dos experiencias tan diferentes Por un lado, el dibujante de historietas, aislado en su habitacion, esforzandose por complacer a un publico fantasmal, cuya respuesta nunca percibe de manera directa Por el otro, el McCay que salta al escenario y sorprende a los espectadores con su magica habilidad, en actuaciones que, superados los nervios iniciales, confesaba le complacían mucho. No podía ser de otra manera. Era salir del agujero y enfrentarse con una gente que le premiaba o castigaba sobre la marcha, abandonar la oscuridad y entregarse al éxtasis de los focos. Sumen a ello la posibilidad de viajar, de abandonar la inmovilidad y el

Retrato de McCay

Derecha, viñeta de Little Nemo y, debajo, de Little Sammy Sneeze, otro héroe infantil de McCay, cuyas aventuras suelen terminar de manera violenta



sedentarismo de todo dibujante de prensa Seguro que el teatro le volvía loco y Winsor quiso ofrecer mas a su publico. Mucho mas.

Volvamos a *Little Nemo* Observen la importancia del espacio, en su relacion con los personajes; cuenten las secuencias en las que los héroes corren contra fondos que apenas parecen moverse, o sus zoom, sus travellings, sus planos secuencia y tantos otros efectos que nos remiten a una mirada esencialmente cinematografica Evidentemente, no voy a negar ahora el inmenso legado de recursos especificos de la historieta que McCay aporta, de la planificacion a las onomatopeyas. Pero si deseo subrayar la importancia de una mirada mas preocupada por la ilusión del movimiento que por el montaje o los desarrollos dramaticos, como años despues nos ofreceran **Foster** o **Crane**

El mundo de McCay es el del circo, el de las variedades, el de las ilusiones visuales, las rarezas, las deformaciones, las transformaciones, los fenómenos, los anamorfismos... El espectaculo, en suma Y en esa serie logica encaja mucho mejor la preocupacion por los efectos visuales, a la que luego daria rienda suelta en sus obras en movimiento, que el interes por los contenidos que, finalmente, no dejaban de ser meras excusas, el armazón estructural sobre el que tejia sus chispeantes atracciones

Con todo, no considero que trabajara sin red Revisando los contenidos que describe **Flores** encontramos un mundo de felicidad, un paraiso en la tierra, como podían serlo las películas de **Berkeley** o las de tantos otros genios del entretenimiento.

Decadas de analisis sociológicos nos han acostumbrado a buscar mensajes trascendentes en toda obra de arte y quizás esta sea una búsqueda vana en más de un caso. ¿Cual es el problema? Entiendo la posicion de **Eisner** cuando defendia la ampliación de los intereses del medio Pero también puedo aceptar esa otra postura, de muchos de sus colegas, que ven el cómic como una pura distracción **Starlin** se definía como el hombre de la tribu que contaba historias a la luz de la hoguera ¿Y **McCay**? En general, no necesita de más de una plancha Aunque se le pueden atribuir ciertos intereses narrativos, su grandeza es la del gag, la de la ocurrencia, la invención, la sorpresa Ese es el territorio donde reina. Como un cometa, fugaz y deslumbrante. Ni más ni, por supuesto, menos.

Notas:
(1) "Saved" ya fue analizada por Arbesú en su articulo (1997)
(2) En ese momento, firma algunos de sus trabajos como Silas
(3) Flores, Op Cit (1996)

JOSE MARIA FLORES

Vindicación de un dibujante: David Lloyd

Uno de los primeros lanzamientos de Planeta deAgostini, una vez conseguidos los derechos de publicacion de material DC en España, fue la edición lujosa -e impresionante por lo considerable del tamaño- de la obra *V de Vendetta*, creada por Alan Moore y David Lloyd. Algo curioso ocurre con este trabajo

El hecho de que los autores de *Matrix* hayan decido llevar a la gran pantalla esta interesante obra de los creadores británicos David Lloyd y Alan Moore, es motivo suficiente para hacer un nuevo análisis, pero aún lo es más el que desde esta tribuna se ha mantenido una reivindicación continuada en cuanto a su calidad artística.

Siempre hemos sostenido que el conjunto artistico-comunicativo de esta obra le debe más a David Lloyd que a su guionista Alan Moore. Para el que estas lineas escribe *V de Vendetta* le debe tanto a **Lloyd** como el éxito de *El Hombre Enmascarado* le debió al extraordinario dibujante **Ray Moore**. Hechos que escasos comentaristan han reconocido. La atmosfera generada por David y su narrativa, que son la base de la historia, son simplemente Geniales.

FAUSTINO R. ARBESU

Sin duda recordarán que en su momento la editorial Zinco retraso su publicacion alegando problemas con el tratamiento del color, la elección del papel mas adecuado y cosas así. Finalmente la obra vio la luz en el formato de comic-book, con el papel habitual en los comic-book de entonces, bastante regular pero preferible al satinado actual, y sin que apreciaramos en las viñetas nada que no hubiesen solucionado debidamente las máquinas encargadas de la reproduccion de color. Suponemos que Zinco seguia aproximadamente las pautas de la edicion norteamericana que a su vez tenia como precedente lo publicado en la revista inglesa *Warrior*, donde habían aparecido los primeros capitulos. No hace mucho Norma Editorial la reeditó en un solo tomo que en cuanto a tamaño al menos conservaba el original de los comic-books. Y casi sin mediar un año entre ambas, Planeta lanza una nueva version. ¿Da para tanto el mercado español de tebeos?

De no estar por medio el nombre de Alan Moore, la respuesta a la pregunta anterior seria negativa sin duda; pero el guionista britanico se ha convertido en un talisman de ventas para la industria del comic. Como en su día ocurriera con Hugo Pratt y en tiempos recientes parece estar sucediendo con Neil Gaiman, basta que su nombre aparezca en la portada de cualquier cosa para que esta se venda, especialmente entre personas que no son asiduas al tebeo o que solo se acercan a éste cuando viene avalado por una pátina de supuesta calidad. Alan Moore ha conseguido esto, que determinados titulos, por el mero hecho de contar con su firma, ya sean considerados como el no va mas de la creacion literaria en el medio del cómic, otorgando a sus lectores cierta entidad intelectual. No vamos aqui a debatir ni a rebatir los meritos de Alan Moore como guionista pues ya lo hemos hecho en otras ocasiones, pero sí a acentuar la importancia que han tenido unos dibujantes bien elegidos para consolidar el exito de determinadas obras, de esta en concreto: *V de Vendetta* y David Lloyd.

El trabajo plantea una sociedad britanica gobernada por un regimen fascista, llegado al poder tras un conflicto nuclear en el transcurso del cual han desaparecido continentes enteros, África y Europa al menos. Contra ese regimen totalitario se rebela una sola persona, que busca despertar la conciencia del pueblo atacando los simbolos representativos de la autoridad: Parlamento de Westmister, Palacio de Justicia, torre de comunicaciones, etc. Claro que este resumen no es sino un marco general de referencia para una trama mucho más compleja que se desarrolla a lo largo de 340 páginas aproximadamente. Y cuando decimos trama mas compleja queremos decir un enrevesado argumento con abundantes trampas, pasos en falso y reorientaciones diversas en la narracion. ¿Como consigue Moore salir airoso de esta situacion? Sólo hay una respuesta posible gracias al talento de David Lloyd.

Lloyd proporciona a *V de Vendetta* dos piedras angulares para sustentar el conjunto de la obra primero, un estilo completamen-

te ajustado a la atmosfera opresiva que pretendía mostrar el guionista; y segundo, una narración grafica que permite una lectura facil de un guión sumamente abstruso

Comencemos por el final. *V de Vendetta* es con toda seguridad la obra de Alan Moore que mejor se lee graficamente. Esto quiere decir que los dibujos hablan por si mismos, que se podria mirar de principio a fin y sin leer una sola palabra comprender el sentido de la historia. Intenten hacerlo con *From Hell*, por ejemplo. Ademas de esto, Lloyd facilita la lectura literaria, por así decir, moderando la tendencia al exceso característica del guionista britanico y materializando en imágenes las ideas más descabelladas que a aquel se le pudieran ocurrir. *V de Vendetta* es una obra densa de contenido y en cierta medida esta densidad se transmite a las viñetas y a través de las viñetas puesto que hay un número considerable de paneles por página, pero la variedad de las mismas evita la rutina y agiliza el ritmo de lectura, proporcionando una impresión de fluidez imprescindible para afrontarla en su conjunto. En determinadas ocasiones la misma profusión de viñetas eleva el dramatismo al ralentizar acontecimientos o hechos que suceden a toda velocidad.

Otros recursos manejados por el dibujante son las inclinaciones morbosas y los puntos de vista inusuales, utilizados para registrar y subrayar escenas violentas, de tortura o tensión. Quizá el logro mayor de Lloyd haya sido introducir todos estos elementos de una forma natural, sin estridencias, sin hacerlo demasiado evidente y por lo observado hasta ahora sin que muchos lectores se hayan percatado de ello. Cumple así la máxima enunciada por algún artista invitado al Salón del Cómic del Principado de Asturias, para el cual, el mejor dibujante es aquel que pasa desapercibido.

El propio estilo de Lloyd conforma el segundo soporte fundamental que mencionábamos antes. Entendemos por estilo de cada artista su manera particular de representar mediante líneas y colores el universo tridimensional sobre la superficie bidimensional del papel. Hay estilos realistas, caricaturescos, expresionistas, detallistas y abocetados; autores que prefieren la suavidad en los contornos y otros que recalcan los ángulos, y así podríamos seguir hasta el infinito. David Lloyd es heredero de una larga tradicion britanica de dibujantes que acentúan determinados rasgos hasta conseguir una deformacion grotesca de la figura humana pero mantienen la representacion realista de la misma. Esta tradicion arranca de los primeros caricaturistas del mundo contemporaneo Cruishank y Hogarth entre otros y pasa por los dibujantes de los cómics de la IPC. Es un estilo tipicamente inglés, sombrío, cáustico, mordaz, lúgubre y lóbrego; el único admisible para una historia que pretende ser al mismo tiempo una reflexión politica y una gran farsa. En lo que atañe propiamente al dibujo combina mancha y rayado posteriormente tamizados por el color. Este último constituye una pieza clave en toda la historia. Sólo se manejan tonos fríos, predominantemente ocres y azules, ocasionalmente invadidos por colores ácidos, verdes o naranjas, pero muy diluidos; con esta paleta se recalca la ambientación opresiva y opresora en la que transcurre la narración. Es un mundo de luces y sombras pero en el caso de Lloyd incluso las zonas iluminadas están pobladas de rincones oscuros

Mencion aparte para las diez portadas que componen la serie. Diez autenticas joyas que por si mismas trasmiten la esencia del contenido, lo adelantan y empujan al lector a sumergirse en las paginas del tebeo. Son obras maestras de la composición que participan de las bondades ya mencionadas en cuanto a angulación, dibujo y color. Por citar una de ellas, la ultima, un picado sobre un fantasmagorico y ensangrentado anden de metro, dominada toda la escena por un luctuoso tono malva, anuncia adecuadamente el motivo central del episodio.

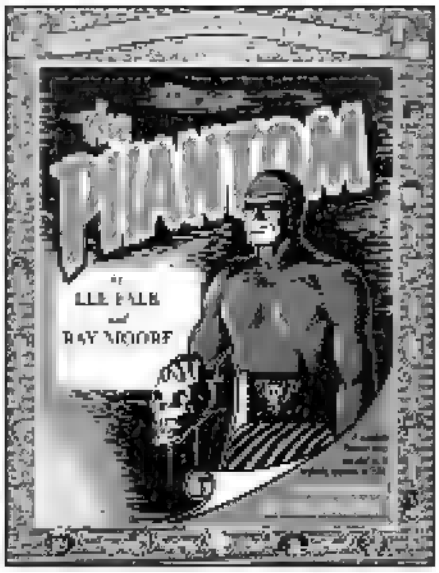
Desengañense. *V de Vendetta* es una obra recomendable pero fundamentalmente gracias a David Lloyd. Si, el planteamiento de Moore es interesante, pero también discutible, en determinados momentos roza la genialidad, pero en otros es soporífero. Sólo el talento de Lloyd, su perfecta adecuación a lo que se está narrando, consigue que la serie no naufrague, incluso que nos fascine y volvamos a releerla con gusto.

(Publicado en Il Fumetto nº 54, mayo de 2005)
traducción de Francisco Tadeo Juan para la revista Comic Guia

Algo más sobre Ray Moore

El fabuloso creador gráfico de The Phantom

Claire Moore, viuda del gran artista que inicio la inmortal saga de The Phantom, es una fascinante conversadora, inteligente, modesta y generosa de memoria, sus declaraciones vía telefono son reveladoras, y mas cuando tan poco se sabe de su marido (1). Con voz clara y segura, Claire Moore comienza a hablar de el.



'Ray Moore nacio en Oklahoma (2) Existen pocas fotografias suyas porque no le gustaba ser fotografiado. Todas las que tenia eran fotos de carnet. Tan solo he podido salvar algunas de las que se hicieron durante el servicio militar Suyo tengo solo un dibujo original de *The Phantom* que adorna la pared

He asistido a la realización de las tiras de *Mandrake*, con las cuales colaboró no por mucho tiempo, al contrario que con *The Phantom*, donde trabajó desde el inicio, Ray realizó *The Phantom* sobre guiones de Lee, a veces cambiándolos porque queria que las historias fueran más cuidadas.

El pedazo de terreno que Ray y yo poseiamos era llamado *The Phantom Forest*, era nuestra casa de Des Peres (3) Lo he cedido al Departamento de Conservación Está en la periferia, pero allí alrededor todavia se pueden ver lobos y ciervos Es por eso que aunque era un area urbana ha parecido bien llamarla así, allí habitan los pavos silvestres, el buho carnudo . Eran cosas que gustaban mucho a Ray

En los primeros años de nuestro matrimonio estabamos siempre juntos Tenia un aeroplano y volabamos frecuentemente antes de la guerra

En cuanto al asunto de la participacion de Lee en las primeras tiras de *The Phantom*, puedo decir que Ray y Lee pueden haber trabajado juntos, pero Ray ha realizado siempre la version final para la publicación. Ray había colaborado mucho en la creación de *The Phantom* Cuando Lee tenía una idea, era elaborada por los dos.

Ray se encontraba con cuatro o cinco dibujantes de San Louis algunas veces a la semana Lee participaba de vez en cuando De las discusiones salia la solución grafico-narrativa para la historia. Como asistentes habia una o dos personas, que Ray empleaba a veces para realizar los fondos, pero nunca sobre los personajes principales.

Wilson McCoy se inició con Ray y lo sustituyó durante el servicio militar Conociamos a la familia de McCoy, pues vivia aquí en San Louis. Tenían un estudio con Hugo Hackaday quien realizaba maravillosas postales navideñas Era un amigo íntimo de Ray y a menudo iban a la hacienda de su familia

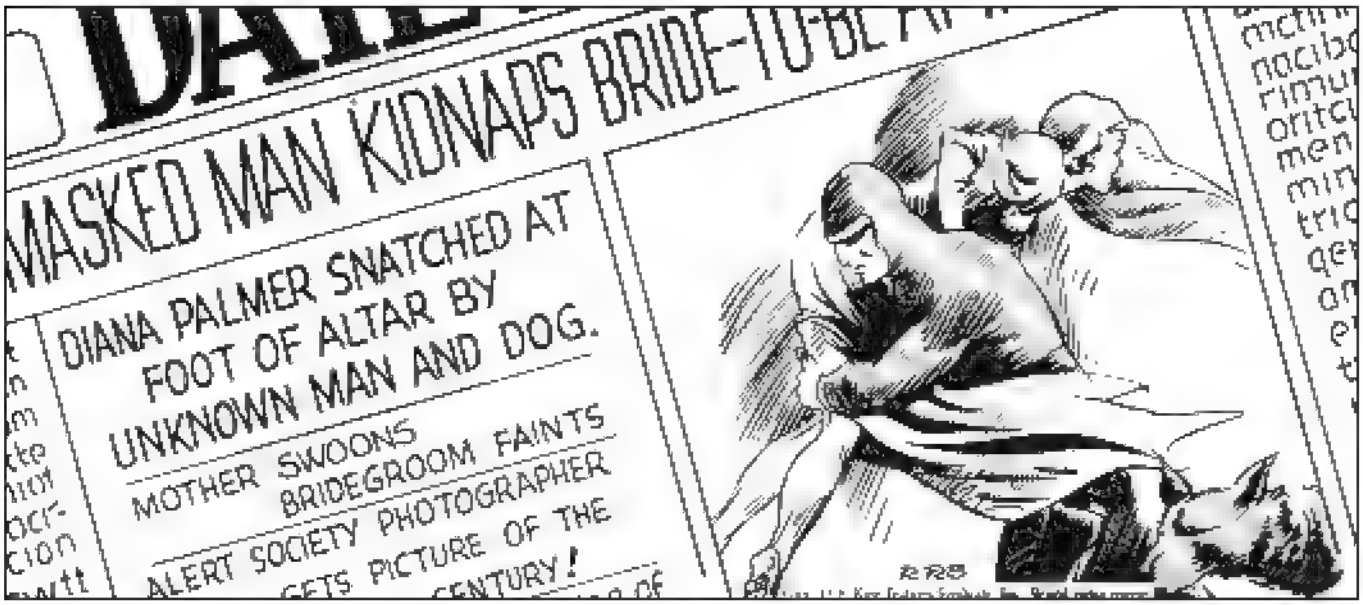
Ray fue alumno de la Washington University de San Louis Me parece que Lee tambien frecuentaba la misma facultad y tal vez es allí que se encontraron No habia ninguna materia sobre comics, sólo Bellas Artes.

Durante la guerra Ray era piloto y se encontró a la cabeza de un considerable número de aviones con la carlinga abierta Tal vez esto contribuyó a que padeciera un problema nervioso que empeoró con los años

En los ultimos años de vida era activo pero no estaba muy en forma Jugaba al golf, pero sólo como aficionado Jugábamos juntos. Cuando dejabamos la ciudad, llevabamos con nosotros los palos de golf

Estoy muy contenta de que su memoria y su trabajo sean todavia apreciados."

Claire Moore


MASKED MAN KIDNAPS BRIDE-TO-BE
DIANA PALMER SNATCHED AT FOOT OF ALTAR BY UNKNOWN MAN AND DOG.
MOTHER SWOONS
BRIDEGROOM FAINTS
ALERT SOCIETY PHOTOGRAPHER GETS PICTURE OF THE CENTURY!

FAUSTINO R. ARBESÚ

A propósito de RAY MOORE

Si alguien ha existido en el mundo de la Historieta Universal que nunca recibio los honores que merece por la elevada calidad plastica y comunicativa de su obra en dibujos, ese es RAY MOORE. Gracias a el hemos tenido el placer de conocer y deleitarnos con una de las grandes Obras Maestra de la Historieta, del Comic, de los Tebeos, del Arte Secuencial como lo definio el genial Will Eisner EL HOMBRE ENMASCARADO.

Existe un hecho constatable, al repetirlo una y otra vez en las innumerables entrevistas que me han hecho y en las que se me ha preguntado cuál es, en mi opinión, el mejor comic y pelicula que he visto y leido. Nunca he dudado, lo cual no significa que sean las mejores obras que conozco, pero si las que mas me han inspirado, impactado, alegrado la vida, proporcionado optimismo, ganas de estar en este impúdico mundo (por la cantidad de Hijosdeputa que hay, que si volaran nunca veríamos el sol) etcétera, ademas de un gran placer visual como pocas veces he experimentado. Jamás he tenido que pensarlo, mis contestaciones siempre han sido las mismas: CANTANDO BAJO LA LLUVIA de Gene Kelly y Stanley Donnen y EL HOMBRE ENMASCARADO de Ray Moore y Lee Falk. Considerando la participacion de cada autor en los resultados finales de las obras en el orden en que han sido escritos, puntualizo.

Siempre que vuelvo a ellas experimento el mismo placer al reencontrarme con algo muy bello, ameno y de una plasticidad jamas gualada en los generos en que fueron desarrolladas e incluso escasas veces en el conjunto del medio de expresion en que han sido utilizadas.

Ray Moore ha creado una Obra Maestra de como se debe adecuar un estilo de dibujo a lo que pretende plantear un guión. Sus luces y sombras, sus composiciones, el halo de misterio que logrò crear alrededor del personaje central, su enorme atractivo, han hecho de este personaje un icono imperecedero en la memoria de todo aquel que haya tenido el placer de visionarlo y leerlo.

Mucho se ha hablado de su coetaneo Milton Caniff, miles de articulos, tratados de dibujo, premios, etcetera. Se que esto podrá parecer un sacrilegio a muchos, especialmente dibujantes, que no lectores de comics, pero Ray Moore, para el que estas lineas escribe, ha sido muy superior en lo que a comunicador se refiere. Y, si me apuran un poco, escribo que tambien en cuanto a linea, composiciones y narrativa. Resumiendo, en todo aquello que aporta calidad artistica a un dibujo de cómic.

NOTAS DEL TRADUCTOR:
(1) Hay todavia diferencias en cuanto al año de nacimiento. Yo me inclino por 1906, pues segun otras fuentes (HOP! nº 34) falleció a los 78 años, exactamente el 13 de enero de 1984, y no un año antes como afirma la revista italiana.

(2) Lo que contradice lo creido hasta ahora en cuanto a la ciudad y estado de nacimiento
(3) Ray Moore se trasladó muy joven de Oklahoma a Missouri, de ahi el repetido error en cuanto al lugar de nacimiento

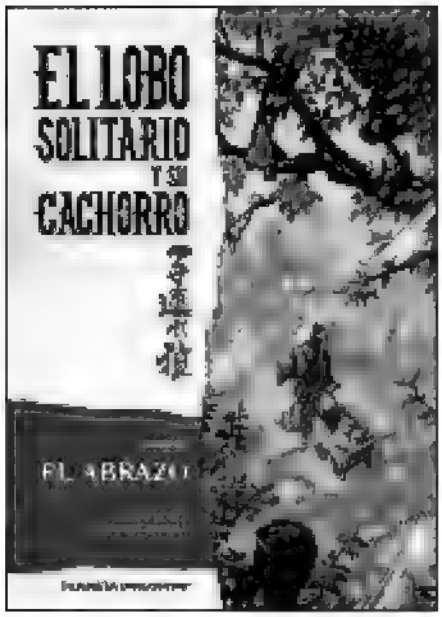
La única foto conocida de Ray Moore

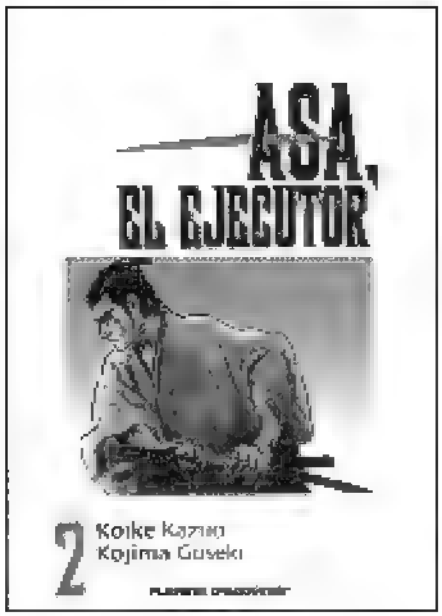
FLORENTINO FLÓREZ

La moral del samurai

De Lobo Solitario a Asa

Hace unos meses finalizaba en nuestro país la publicación del clásico japonés *Lobo solitario y su cachorro*, que hemos podido disfrutar a lo largo de los dos últimos años. Aunque ya lo habíamos comentado con anterioridad, su calidad es tal que resulta obligado dedicarle un último artículo, con motivo de su conclusión. Que, además, ha coincidido con la aparición de otra serie de los mismos autores, también excelente, que no deberían perderse Asa, el ejecutor.





EN EL NOMBRE DEL PADRE...

En 2004 *Lobo Solitario y su cachorro* acaparó un gran número de candidaturas a los premios Haxtur al Mejor Guion por *Viento Negro* (*Lobo solitario y su cachorro*, nº 4), a la Mejor Historieta Larga por *Oyuki la titiritera* (*Lobo solitario y su cachorro*, nº 3) y a la mejor Historieta corta por *Un tatami y dos bols y medio* (*Lobo solitario y su cachorro*, nº 2) y nuevamente por *Viento negro* (*Lobo solitario y su cachorro*, nº 4). Ganó esta última nominación

De su dibujo vigoroso y expresivo poco más puedo añadir, así como de la rotunda estructura de sus argumentos o la fuerza de sus personajes, tanto protagonistas como secundarios Su revisión de la figura y creencias del samurai es absorbente y llena de convicción. Muchas pasiones desfilan por la serie, del deseo a la ambición, la gula o la codicia; también virtudes, especialmente la serenidad ante la injusticia y la fidelidad a unos pocos principios rectores *Lobo solitario* ofrece un vistazo intenso a las facetas más oscuras del ser humano, pero también a su lado más brillante, con ese protagonista que encarna las reglas del bushido, que se atiene al código del samurai

Lobo es por definición el clásico heroe solitario, que hemos visto en tantos westerns memorables y que tan sabiamente actualizó Frankenheimer en *Ronin*. Es también el Spencer Tracy de *Vencedores y vencidos*, el Wayne de *El hombre tranquilo* o Eastwood en cualquiera de sus películas. Figuras trágicas, impopulares, más atentas a

sus principios que a las consecuencias sociales de sus actos

Si el heroe tiene rasgos casi legendarios, no menos vigor presentan las caracterizaciones de los villanos y secundarios. Los últimos números estuvieron protagonizados por el envenenador-catador real, un personaje increíble, que se paseaba por cientos de páginas esplendidas, imposibles de olvidar

Pero hay algo más, tan evidente que casi pasa desapercibido, como es la relación entre los dos protagonistas que nombran la serie. Por muy fascinante que resulte el personaje del padre, el lector pronto comprueba que algunos de los episodios más atractivos estan protagonizados por ese niño que, como se nos repite insistentemente, ha abrazado el vacio. De alguna forma los autores consiguen que esa criatura, que se atiene desde muy pequeño a la austeridad y frialdad caracteristicas del samurai, no resulte sin embargo carente de emociones Emociones que parecen estallar en ese ultimo episodio, en el que el niño debe cuidar y hasta lamer las heridas de su padre

Resulta memorable ese parlamento que el lobo dedica a su cachorro en el que le expresa su amor a traves de los ciclos interminables de la reencarnacion. "Nosotros seremos padre e hijo eternamente", le dice Un amor que trasciende la muerte y perdura en nuestra memoria Amen

MÁRTIRES DE LA LEY

"La ley y la política sirven para asegurar que los derechos de la sociedad primen sobre los individuales. La sociedad no se forma porque se ha congregado un cierto numero de individuos, la sociedad existe primero y en ella hay unos individuos. Sacrificar toda una sociedad por un solo hombre es un disparate comparable a dar prioridad a los sentimientos por encima de la obligación moral. Cuando el derecho de un solo individuo se contrapone al derecho de diez ciudadanos, la ley y el gobierno deben proteger a esos diez "

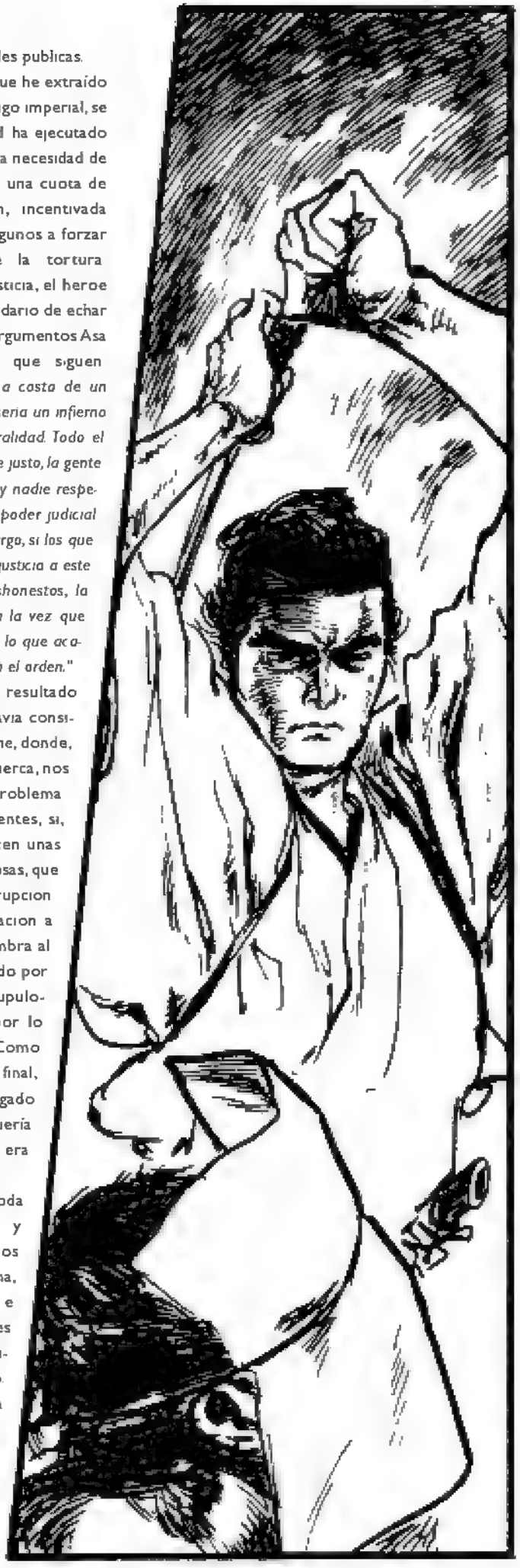
El parrafo anterior es parte de una conversacion entre *Asa el ejecutor* y su superior Al final de esta nota encontrarán la respuesta del heroe a esa proclama totalitaria que, por otro lado, más de uno firmaria con entusiasmo. Diálogos inteligentes y personajes inesperados son solo algunos de los ingredientes de la nueva serie de **Koike** y **Kojima**, los brillantes autores de *Lobo solitario y su cachorro* Los seguidores de esa maravillosa obra ya conocen sus otros ingredientes habituales: aventuras trepidantes, dibujo tan eficaz como expresivo y un planteamiento moral que prima el honor y el deber individuales frente a las necesidades publicas.

Como en el episodio del que he extraído el párrafo inicial Asa, un verdugo imperial, se enfrenta a una terrible verdad ha ejecutado a un inocente, una victima de la necesidad de los alguaciles de cumplir con una cuota de detenciones. Esa obligación, incentivada economicamente, mueve a algunos a forzar autoinculpaciones mediante la tortura Decidido a reparar esta injusticia, el heroe se enfrenta a su superior, partidario de echar tierra sobre el asunto. A sus argumentos Asa contesta con las palabras que siguen *"¿Protegeria a cien corruptos a costa de un justo? Si fuera así, este mundo seria un infierno y no habria lugar para la moralidad. Todo el mundo lloraria la muerte de este justo, la gente se rebelaria contra el gobierno y nadie respetaria la ley. Entonces sí que el poder judicial estaria desprestigiado. Sin embargo, si los que hacen cumplir la ley tratan con justicia a este individuo y castigan a los deshonestos, la gente admirará su honradez, a la vez que sobrá que la ley es estricta, por lo que acatará el poder judicial y respetará el orden."*

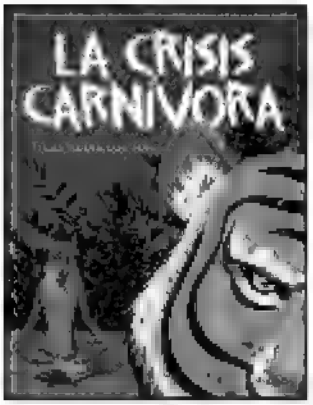
Si este episodio nos habia resultado arrebatador, los autores todavia consiguen mejorarlo en *Yajiro Togane*, donde, dando una nueva vuelta de tuerca, nos muestran la otra cara del problema Los alguaciles arrestan inocentes, si, pero resulta que ellos padecen unas condiciones laborales espantosas, que facilitan la aparición de la corrupcion El heroe descubre esta situacion a traves del personaje que nombra al relato, un viejo policia conocido por su violencia y sus poco escrupulosos medios. Pero tambien por lo abultado de sus capturas. Como averiguamos en el dramatico final, practicamente se ha visto obligado a mostrarse despiadado, si queria ver cómo su contrato anual era renovado.

Koike y Kojima nos dan toda una leccion de compasión y capacidad artística, al llevarnos de un lado al otro del problema, con la misma conviccion e intensidad A un lado, maleantes que padecen injusticias por crimenes que no han cometido. Al otro, policias conducidos a la desesperación porque desarrollan un trabajo mal valorado

Ya saben, es sólo un manga, pero nos gusta. No se lo pierdan



Hemos leído
Comentarios y noticias



La crisis carnívora
Ribero-Moreno-Orbe-Aramburu
Norma Editorial. Barcelona, 2005

El álbum desarrolla el mundo de la película aun no estrenada del mismo título. Que alguien se plantee una película y antes de su estreno la convierta en serie de tebeos todavía es novedoso, aunque entra en la lógica de la explotación comercial sobre la mayor cantidad de soportes posibles.
Pero no sabemos qué van a vender, si todo resulta como lo que ya hemos podido leer. De hecho, es muy poco lo que parece tener sentido en esta historia. Primero pensábamos que era culpa del color, que se oscurece hasta la ceguera en las escenas nocturnas. Luego atribuíamos la confusión a una deficiente caracterización de los personajes. Finalmente, hemos llegado a la conclusión de que el guión está lleno de huecos, es pretencioso y confuso, tremendamente violento y a la vez con un paradójico e incomprensible tufillo pacifista, y resulta a la postre un galimatías sin interés.
Se nos van presentando personajes que no nos interesan ni identificamos, pasan cosas, pero todo es grave, atropellado e ininteligible. De nuevo, alguien se ha pasado de listo. Y, además, lo ha convertido en otra película sin duda prescindible, a menos que el guión se aleje mucho de lo que se nos cuenta en este volumen.

Blacksad. Alma roja
Díaz Canales y Guarnido
Norma Editorial. Barcelona, 2005

Las mayores pegas que se puedan poner a la parte gráfica, como cierta exageración en los gestos que perjudica algunas conversaciones, son mínimas al lado de las carencias del guión. En general resulta confuso, mecánico y poco interesante. Llegamos al final y no conseguimos entender qué nos ha querido contar Díaz Canales. Como es habitual, realiza una metáfora de la América de los 50, en esta ocasión con el senador Gallo, un McCarthy poco disimulado, como protagonista. Caza de brujas, mas todos los tópicos acostumbrados: pintor expresionista, científicos que trabajan en la bomba atómica, guionistas de Hollywood y magnates izquierdosos.
El problema es que el guionista no sabe que hacer con todo esto. El científico tiene una trayectoria vital imposible. El comportamiento del magnate también resulta forzado. Todo parece apresurado y esquemático. Respecto al auténtico McCarthy, nunca se cita la importancia de la Guerra de Corea en el éxito de sus proclamas o lo breve que resultó su carrera. El senado lo cesó en el 54 y murió en el 57, por causas relacionadas con el alcoholismo, destruido y casi olvidado. No fue ajeno a su caída el entonces presidente Eisenhower quien, años antes, ya había empezado a corregir las causas reales de la paranoia anticomunista, como era la infiltración de espías en las más altas esferas del gobierno. Y es que haberlos, habíalos. Pero seguro que eso es otra historia.

Locos por los superheroes
Azake Ediciones. Barcelona, 2005.

Desde que a mediados de los setenta se intentara una versión celtíbera de la clásica revista *Mad*, nadie había vuelto a traducir las disparatadas parodias que pueblan sus páginas. Aquella breve prueba se llamó *Locuras* y desapareció tras unos escasos cinco números. Ahora nos llega un recopilatorio donde se agrupan muchas de las ironías que la revista ha vertido sobre los superheroes, desde sus inicios. De hecho, el volumen incluye algunos episodios clásicos de Wood, Elder y Kurtzman, aparecidos en los primeros números de los cincuenta. No se cuentan entre lo mejor, ya que el paso del color original a grises las empasta y pierden casi todo su atractivo.
Los seguidores de Mad, en todo caso, ya suponen qué se pueden encontrar: parodias salvajes, en las que todo vale para arrancar sonrisas y hasta carcajadas, y un humor basado en perfectas caricaturas y enormes despliegues verbales. No es quizás la selección ideal como primer acercamiento a la revista, ya que muchas de las pelis citadas ya se han quedado un poco antiguas y no todos los dibujantes están a la altura de Drucker y Torres.
Pero siempre es agradable reencontrarse con Aragonés por los márgenes y, entre toda la verborrea, es casi imposible no tropezar con algún chiste realmente bueno. Entre nuestros favoritos el artículo sobre un Superman judío. Y, por supuesto, la impagable parodia de la adaptación cinematográfica de los X-Men. Recordarán a aquella atractiva mutante azul, interpretada por una actriz de apellido impronunciable. En la versión *Mad* se presenta así: "Tenía que quedarme quieta durante diez horas al día mientras un técnico especial de maquillaje aplicaba pintura azul a cada rincón y curva de mi cuerpo desnudo. El técnico tenía un cargo concreto: el hijo de perra más afortunado del mundo del cine"

BLACKMARK
GIL KANE
NORMA EDITORIAL. BARCELONA, 2005.

Kane era mucho mas que un artesano con talento. Procuraba estar al tanto de lo último que se producía en Europa y su campo de intereses era amplio. Esas inquietudes le llevaron a alejarse cada vez mas de lo que se producia en las grandes compañías en las que colaboraba. Y a intentar dos aventuras en solitario. La primera fue un thriller ultraviolento con un heroe que tenia la cara de Lee Marvin. A pesar de tan afortunada elección, el proyecto fracasó.

Y luego se puso con Blackmark. Ésta es una historia de espada y brujeria, en la que no falta la violencia y el drama operistico, combinando abundantes textos con sus prodigiosos dibujos, en un derroche de escorzos y movimiento barroco. Se adelantó al concepto de novela grafica, pero tampoco funcionó. Tras salir un primer volumen en el pequeño formato con que Kane lo habia concebido, fue recogido por Marvel, que edito una version remontada en las paginas de su revista Conan.

Fue asi como llegó a España, alla por el 73, en la maravillosa Relatos Salvajes, una publicacion mitica donde pudimos disfrutar del mejor Conan, el esplendido Gulacy y algunas de las mas fascinantes historias de ciencia-ficción que recuerdo. Es cierto que las aventuras de Blackmark no concluyeron y que ahora se brinda al lector español la primera oportunidad de disfrutar de ellas tal y como fueron concebidas por su creador. En un formato que respeta la paginacion original y con una reproducción que no empasta los grises que la acompañan. Merece la pena. No es un trabajo redondo y quizás algunos textos son rimbombantes y repetitivos. Pero hay emocion y el arte de Kane brilla en todo su esplendor. No se lo pierdan, es una gran recuperación.

THE ORIGINALS
DAVE GIBBONS
PLANETA DEAGOSTINI. BARCELONA, 2005.

Gibbons nos conquistó con su Watchmen, una obra en la que todo el mundo se acordaba del guionista y nadie lo citaba a el. Hasta que posteriores entregas de Alan Moore han demostrado que pocos eran capaces de describir de manera clara y coherente los abigarrados mundos del extravagante ingles. Dave lo consiguio, con un dibujo limitado y con tendencia a la rigidez, pero tambien con perfectas caracterizaciones y una planificación variada y eficaz. Desde entonces, su carrera ha sido mas bien erratica. Por el camino, tuvimos ocasion de invitarle a Gijon, donde comprobamos que es un autentico caballero, que, tras pasar por algunas tragedias personales, parece haber encontrado un extraordinario equilibrio vital y creativo. Lo que se dice un tipo cortés, encantador, atento y cercano. Quizas por eso esperabamos algo más de esta su nueva entrega. Un bonito volumen, con una paginacion sorprendente, en un potente blanco y negro... Formalmente no decepciona y Gibbons demuestra que sigue en buena forma. Su excelente narrativa hace que el libro se devore de un tiron. Otra cuestion son los contenidos. No vemos otra cosa que una adaptacion de Quadrophenia al nuevo milenio. Aquí se sustituyen los nombres de las bandas, las motos cambian un poco y el resto es todo lo mismo. Un relato de iniciacion, con algo de amor, conflictos entre amigos, drogas y violencia. Pero todo nos suena. No se entienden los esfuerzos que realiza el autor para contarnos otra vez una historia archiconocida. Una pena.

LAS AVENTURAS DEL GRAN VISIR IZNOGUD
GOSCINNY Y TABARY
PLANETA DEAGOSTINI. BARCELONA, 2005.

En la edicion anterior la colección se titulaba *Las aventuras del califa Harun el Pussah*. Pero el autentico protagonista es el infame Iznogud, ese chacal que solo tiene un deseo en la vida: deshacerse de su amo, para ser califa en lugar del califa. Ésta es una de esas escasas y afortunadas expresiones que consiguen pasar del mundo de los tebeos al real, formando ya parte de nuestras frases hechas.

La serie, aunque adolece de los defectos habituales en toda coleccion de largo recorrido, contiene muchos elementos de interes. Como el dibujo de Tabary, mas sucio y expresivo de lo habitual en el humor infantil, pero que retrata muy bien toda la corte de desarrapados y menesterosos que pueblan las paginas de Iznogud. Tambien es muy eficaz con las caracterizaciones de los personajes y el movimiento de las figuras. Al final se vuelve demasiado barroco y, en general, cuando es el dibujante el que pasa a hacerse cargo de los guiones, la serie baja muchos enteros.

Pero las primeras historietas son geniales. No solo por el planteamiento de partida, esas constantes confabulaciones para eliminar al califa, estrategias que salen repetidamente mal, tambien por el aire aventurero y de cuento oriental que tienen no pocas de las historias. Añadan el fondo de ironia social que Goscinny introduce en sus relatos, aprovechando el cambio de escenario geográfico y temporal. Resulta admirable como estira sus gags una y otra vez.

Obviamente, no siempre es tan redondo, pero la media de la serie es muy alta y cabe decir que ha envejecido muy bien. Una auténtica colección para niños, que bien pueden seguir leyendo los padres.

Trnascripción: Florentino Flórez

Cosas y masas: **Len Wein**

Nacido en New York en 1948, Wein ha trabajado en muchos de los personajes de la Marvel y la D.C y en sus adaptaciones para TV y cine. Tambien ha creado personajes como La Cosa del pantano. En 1974 ficha en exclusiva para la Marvel, donde revitalizo La Patrulla X. En 1977 se incorpora a la DC, convirtiendose en editor de Batman. Escribio *Batman contra La Masa*, donde concluyo que la relacion entre ambos personajes era la esquizofrenia. En 2004 lo invitamos al Salon Internacional del Comic del Principado de Asturias. Esta es la charla que sostuvo con el publico asistente

Dos viejos amigos: Marv Wolfman y Len Wein

NO DIJE NADA DURANTE LA PERORATA DEL JOKER...
...PARA NO CONFUNDIR MÁS A LA MASA...
¡...Y HACER QUE SE OLVIDARA DEL CARÓN GAMMA...!
¡PERO, OBVIAMENTE, FUÉ UN ERROR!
¡AHORA NO PODRÉ RAZONAR CON EL BRUTO!

¿De qué proyecto se ocupa actualmente?

Estoy con un personaje llamado *The Victorian* y con el guion para una pelicula sobre *La Cosa del Pantano*, con el productor de *Matrix*, Joe Silver

¿Cómo se le ocurrió La Cosa del Pantano?

De verdad que no lo se Me vino en el metro, camino de la oficina De repente, de forma espontánea

¿Podía imaginar la repercusión que alcanzaría el personaje?

No, originalmente solo era una historia corta Nadie podia sospechar el exito en que se convirtió

¿Eligió usted al dibujante?

Si Wrighston era amigo mio y aprovechabamos las fiestas para hablar del personaje

Se ha dicho que su versión era más infantil que la de Moore.

Sí, lo era Pero el mercado cambió con los años. Así que, como editor, fui yo el que contrató a Alan Moore para continuar con la obra No podía imaginar hasta donde iba a llegar

¿Qué opina de la serie de televisión?

No tuve nada que ver. Podia haber sido mejor. Una de las cosas que intentamos ahora con la película es tratar a los personajes con más seriedad Queremos hacer una película de superheroes de horror

¿Los personajes propios cobran vida y se alejan de sus padres?

¡Absolutamente! Cualquier buen personaje tiene vida propia Si creas un personaje correctamente, adquiere su propia personalidad

¿Nunca regresan?

A veces, como los hijos.

¿Qué había leído de Alan Moore para confiarle Swamp Thing y qué le parecieron los cambios que introdujo en la serie?

Conocia el trabajo de Alan en las publicaciones britanicas, como 2000 A.D Parecia el tipo raro y peculiar, adecuado para llevar al personaje hacia nuevas direcciones

¿Puede comentarnos cómo relanzaron

usted y Cockrum los X-Men en los setenta?

El concepto de un grupo de superheroes internacional no era nuestro, sino de Roy Thomas, que quería sacar algo parecido a *BlackHawk* que por entonces publicaba D.C Dave y yo nos encargamos de todo, excepto Lobezno que fue posterior

Parece que usted no está del todo de acuerdo con la labor de Claremont en X-Men ¿Cual era su idea para estos personajes?

A mi me gustaba el trabajo de Chris, pero de aquella yo era el editor en jefe y necesitaba tener un comic book acabado todos los meses. Claremont parecía olvidarse de las lineas argumentales y las historias avanzaban muy poco a poco. Cuando conseguia acabar un guión era buenísimo. Pero le costaba

¿Cómo fue su colaboración en Wonder Woman?

No estuve mucho tiempo. Julius Schwartz me pidió que me encargara de ella y creo que el único cambio que introduje fue el movimiento que ella realiza para cambiarse la ropa

En la etapa de George Perez, primero habian contratado a un guionista novel, Potter, pero no funcionó. Así que me llamaron para ayudar a George con los dialogos. No tuve ningun problema en colaborar con el Pérez ideaba los argumentos y me pasaba la documentacion. Asi que practicamente sólo tenia que decidir qué parte de aquello servia a la historia y cual no. Era casi un trabajo de editor

¿Cual es la diferencia entre un guión de cómic y otro de cine?

Un guión de cine se acerca a las ciento veinte páginas. Mas o menos una pagina por minuto. En el caso de *Swamp Thing*, se mantiene muy proximo al original, aunque he introducido algunos cambios por el salto de medios. Está Abigail y Arcane y muchos otros personajes originales del comic Pero sera mas dramatica de lo que pensais.

Y el origen del personaje ¿será el suyo o el de Moore?

Sí [se rie] Estoy usando el concepto original y mucho de lo que Alan añadió despues. Como el descubrimiento de que el realmente es un vegetal. Es mi historia, con muchos de los conceptos de Alan

Hay algunos cambios, como por ejemplo la relación entre Arcane y Alex Holland, que será diferente La historia cambia de lugar, pero es basicamente la misma

Usted mezcló a Batman con Hulk ¿Cómo fue la negociación entre las dos editoriales implicadas? ¿Cómo deciden quien gana?

Es una de mis historias favoritas. Batman es mi personaje D.C favorito y Hulk mi favorito en la Marvel Así que la oportunidad de tenerlos a los dos juntos, con dibujos de José Garcia López, es uno de los momentos estelares de mi carrera. Respecto a quién gana, empleas la lógica. En la primera pelea gana Batman, ya que es mas listo que Hulk (Incluso este microfono es mas listo que Hulk) En la segunda contienda, Hulk derriba un edificio sobre la cabeza de Batman, porque es mucho más fuerte Todo el mundo tiene su oportunidad de ser la estrella. Todos ganan en algun momento

No es una situacion de compromiso. Se trata de mostrar lo mejor de ambos personajes Batman demuestra que es el mas inteligente, pero Hulk es una fuerza de la naturaleza, así que lo vence sólo una vez. El truco consiste en evitar que los dos personajes estén todo el tiempo peleando entre ellos y buscar un tercero al que puedan derrotar juntos

¿Es fácil colaborar con dibujantes estrellas?

Fácil y dificil. He colaborado con artistas que son maravillosos en su trabajo. Y eso es un placer. Simonson, Wrighston, John Buscema,,, Tambien hay otros dibujantes que son un caos. Lo que importa es la calidad artistica, no el lugar del panteón del arte en que se encuentren

¿Un proyecto que le hubiera gustado realizar?

Los que se me ocurren ya los he hecho. El año pasado estuve involucrado en un elseworld de Batman con Edgar Allan Poe, con d bujo de Guy Davis. Está muy bien Soy muy afortunado.

¿A qué obedeció su salto de Marvel a D.C. y qué diferencias había entre las dos compañías?

A veces uno cambia por cambiar Habia estado trabajando para Marvel durante varios años y necesitaba algo diferente. D C me ofreció colecciones que quería escribir asi que me fui para allá En los setenta las dos compañias se parecían bastante, ya que la gente iban saltando de la una a la otra Eran muy diferentes en los años cincuenta y [illegible]

¿Qué nos puede contar de Marv Wolfman?

Hemos sido amigos desde niños. Nos conocemos de toda la vida Entramos juntos

Len Wein no se desprendió de su gorra y sorprendió a todos con su llamativo vestuario

en el negocio. Hemos tenido carreras casi paralelas, trabajado con los mismos personajes... ¡Es un milagro que todavía nos soportemos!

¿Qué opina de las últimas adaptaciones: Hulk, Spiderman, X-Men...?

Creo que *X-Men* es una adaptacion perfecta y que Hugh Jackman es perfecto como Lobezno. *Spiderman* es una adaptación maravillosa

Hulk me parece un gran y maravilloso esfuerzo que no va a ninguna parte Estoy de acuerdo con algunas de las cosas que Ang Lee hizo con el personaje, pero los efectos especiales no estaban a la altura Se notaban mucho y Hulk no llega a tener el peso, la presencia necesarias

Daredevil no me vuelve loco.

¿Qué problema tiene con la película de Daredevil?

No me parece muy heroica. En *Spiderman* o *X-Men* ves que son superheroes desde el principio

¿No cree que las adaptaciones en cierta medida secuestran a los personajes originales?

Hay un problema y es que, si los que leen los tebeos son miles, los que ven las peliculas son millones Así que resulta muy tentador para las compañías intentar que el personaje del tebeo se parezca cada vez mas al que sale en la pantalla Cuando Darick Robertson ofreció una version mas bestial de Lobezno, los editores le pidieron que se pareciera mas a Hugh Jackman El traje de Batman cambia para parecerse al de la pelicula

¿Tiene algún sistema para encontrar ideas?

Cada historia es única, pero si tuviera que ofrecer mi secreto respecto a como estructurarlas, mi fuente son los culebrones

Me sorprende como en algunas series los guionistas consiguen que el público crea que le cuentan más de lo que en realidad les estan contando, un truco muy bueno para prolongar un argumento

Fue el cuarto guionista de Spiderman ¿Cuales fueron sus aportaciones al personaje?

¡Buena pregunta! No creo haber realizado una gran aportacion Me sentia intimidado por encargarme del personaje mas importante de la compañía Lo más interesante que hice fue casar a Harry Osborn con Liz Allen, asegurando la siguiente generación del Duende Verde.

¿Qué requisitos debe reunir un buen guionista de comics?

Tener imaginación para inventar historias diferentes. Creo que todos llevamos dentro una buena historia, pero se necesitan doce al año. Debes ser fiel al personaje mientras te encargas de el

¿Ha realizado historias más adultas, ahora que el mercado lo permite?

Creo que, debido a que vivo en Hollywood, aunque se me haya pasado por la cabeza escribir ese tipo de historias, cuando escribo un comic pienso normalmente en que guion haria una buena pelicula y eso me aleja de temas mas adultos.

¿Tuvo algún problema con el Comics Code en Swamp Thing?

De hecho, tuvimos un problema en el primer episodio. Cuando estalla el laboratorio Alex Holland sale corriendo envuelto en llamas. El Code no lo permitió, asi que cambiamos el color y pintamos las llamas de verde Cuando Alan se encargó de la serie, gran parte del material que propuso era inaceptable para el Code, así que directamente pasamos de ellos.

Viñeta del Spiderman de Wein y Andru

BOY, YOU REALLY KNOW HOW TO FLATTER A GUY, DON'CHA?
OF COURSE, I'M NOT EXACTLY ROBERT REDFORD-- OR DUSTIN HOFFMAN, FOR THAT MATTER--
BLAM!
KEEP AWAY, MONSTER--OR I'LL SHOOT-- I'LL SHOOT--!

IÑAKI CASTRO

Los Cuatro Fantásticos
La peli

Gracias a los espectaculares avances en el campo de los efectos especiales, parece que el genero superheróico se ha implantado en el cine con inesperada solvencia. Digo inesperada porque los aficionados a esto nos contamos con los dedos de la oreja. Seguramente la popularidad de los *Spiderman* y *Batman* trasciende a sus lectores. En cualquier caso, tengo la impresion de que el pistoletazo de salida lo dio *Matrix*, una película claramente influenciada por el genero. Esta es, ademas, junto con *Los invencibles*, la mejor y mas inspirada película de este tipo de los ultimos años. Y la mas influyente, tanto estética como ideologicamente.

AUTOR O INDUSTRIA

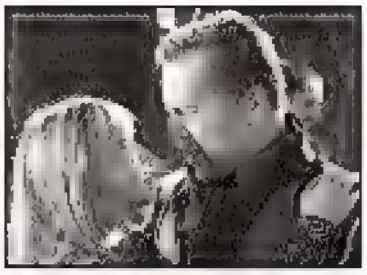
Con el resto, en mi opinion, la cosa ya baja muchísimo. En general, dan la impresión de estar cortadas por el mismo patron. Con mayor o menor fortuna, pero parecen estar hechas con un librito de recetas. La excepción es *Sin City*, que es mas original y personal y, por eso, todavia peor.

Para explicar la razon por la que el cine (u otros ámbitos de expresión estética) industrial sea por lo general superior al llamado cine de autor (algo en lo que, ante la evidencia de los hechos, doy por supuesto que estamos todos de acuerdo), propongo la siguiente hipotesis: como cada ser humano es único e insustituible, nuestra subjetividad se caracterizaría, entre otras cosas, por ser un mundo de obsesiones particulares puestas ahí por nuestra intransferible biografia. Ese excesivamente prestigiado mundo personal es el contenedor de nuestra originalidad que viene en cada paquete, queramoslo o no. Es decir, del mas inteligente de los hombres al más tonto, somos originales por definición. No hay esfuerzo ni creación en ser originales. Al contrario, cuando filtramos nuestro mundo u originalidad u obsesiones por unos parámetros objetivos, como en este caso ocurre con las exigencias comerciales debidas al cine industrial, ello puede dar lugar a grandes frutos de sintesis creativa. Naturalmente que entre la obra mas obstinadamente solipsista y la mas huecamente despersonalizada hay todo un mundo de gradaciones; pero creo que es importante comprender el abismo que separa las bochornosas tonterias de *Sin City* del maduro clasicismo de *Los invencibles*. Cine de autor, cine industrial.

Todo lo dicho viene a cuento por el casi simultaneo estreno de la mencionada macarrada realizada mano a mano entre el pesimo Rodríguez y el mortalmente decrepito Frank Miller (uno de los autores de tebeos que mas me han emocionado hasta que algun insensato le dijo que era un artista y un genio; desde entonces, no ha hecho mas que mierda, aunque le han llovido el dinero y los premios. Miller es un ejemplo clarísimo de autor cuya obra se hunde en el esquematismo mas burdo desde el momento en el que abandona toda autoexigencia de objetivación) y la entretenida *Los cuatro fantásticos*, del desconocido para mi Tim Story.

Los cuatro fantásticos es cine industrial en estado casi puro y adolece en cierta medida de los defectos antes mencionados. Esto es, recetismo, estructura narrativa mecánica y previsible y un guion sin verdadero aliento emocional. A cambio, la película nos ofrece buen ritmo sin fisuras, humor gozoso, buen contraste de personajes y Jessica Alba (que no es Sue ni por asomo, pero nadie se ha quejado por ello y yo tampoco lo hare).

Por el contrario, *Sin City* tiene en el haber su atractivo visual, la presencia arrolladora de un resucitado Mickey Rourke, y Jessica Alba. En el debe, un mal aprovechamiento de un buen casting (hasta el normalmente inapelable Bruce Willis esta mal). Pero sobre todo, un guion vergonzante, imposible, que convierte en ceniza las virtudes antes mencionadas. Hay que decir en descargo del director que los peores defectos de la película ya estaban en el comic, con lo cual este es mejorado por aquella. Pero nada justifica



Encima, imágenes de Sin City
Derecha, Los Cuatro Fantásticos
Izquierda, Miller en el rodaje de Sin City

el excesivo respeto con el que Rodriguez ha tratado el material original, ni la postracion sodomitica que mostraba hacia el endiosado dibujante.

Por otro lado, *Sin City* ha gozado de una esplendida cobertura en los medios (al reves que *Los cuatro fantásticos*). Algo en principio normal, si atendemos al prestigio de sus autores y protagonistas. Lo que ya resulta más extraña es la desproporción critica una vez visualizadas las dos. De hecho, el delicado babeo del que la primera ha sido objeto contrasta fuertemente con el desprecio con el que ha sido maltratada la segunda. En cualquier caso, si quereis pasar un rato divertido y no sentiros estafados por solemnidades pretenciosas, no os la perdais.

Doctor Muerte

Un aspecto de la película que debe de ser comentado es el tratamiento que recibe el *Doctor Muerte* en el filme. En los comics, es un fascinante personaje de un país lejano, de ascendencia gitana, espiritu aristocratico, genio cientifico y magico. Se caracteriza por un desprecio a la humanidad inversamente proporcional a su cómica vanidad. El buen Doctor se entronca en la tradicion de los tiranos temibles al estilo Fumanchú, con toques de gobernante totalitario, sobre todo cuando se erige en monarca de Latveria.

En la Marvel (así como en muchas películas y novelas americanas de terror y ciencia-ficción de la época) era frecuente encontrarse con un tratamiento del mal en clave de amenazas externas que se concretaban en la forma de exóticos tiranos o, sobre todo, extraterrestres. La critica marxista y psicoanalitica del momento se apresuro a describir la cultura popular americana bajo tres aspectos que, agazapados, revelaban, segun ellos, lo siguiente: 1) la histeria anticomunista, 2) el miedo a la amenaza nuclear y (englobando las dos anteriores) 3) los americanos estaban en la fase anal (la crítica sovietica, mas directa en su rechazo, acusaba a esta de ser arte burgues, es decir, criminal, ya que directa o indirectamente estaba al servicio de la clase explotadora).

Las herramientas teóricas de las que se servian estos refinados intelectuales eran, por un lado, el concepto de alienación de Marx, que planteaba que una clase social (o toda una sociedad) podia estar enajenada en relacion a sus propios intereses y, sin saberlo, servir a los de su enemigo.

Por otro lado, una idea general de Freud segun la cual una acción podia estar realizada por móviles insospechados ya que habia todo un mundo de motivaciones inconscientes creadas por una inacabable cadena de auto represión que nos mantenia en un permanente estado de engaño respecto a nosotros mismos. Como vemos, todo tenia que ver con el autoengaño en la intrínsecamente brutal sociedad capitalista. Por ello, era logico buscar mensajes escondidos en el reprimido y enajenado arte occidental (el popular, se entiende). Aunque las peliculas no solían tratar abiertamente de la amenaza comunista, se trataba de desocultar lo que tenían de malintencionada y manipuladora histeria anticomunista. Por el contrario, el arte oficial sovietico, al haberse liberado, gracias a una gloriosa revolución, de las ataduras de la historia y del lastre del pasado, podia ejercer abiertamente la critica a la cultura occidental sin que se la pudiera reprochar de histerica ya que era objetiva y nunca proyección de intereses ocultos. Al fin y al cabo, venían de un mundo que habia resuelto todas sus contradicciones. Así, la critica, viniera de donde viniera, siempre se dirigia al mismo objetivo y todos tan contentos.

Pero esta situacion provocaba al menos dos objeciones. 1) Este tipo de analisis trivializaba peliculas, tebeos y libros que, vistos desde otra perspectiva, eran autenticos prodigios de imaginacion desatada. 2) Si uno queria ser coherente y liberarse debia, por poner un ejemplo, renunciar a Bugs Bunny y ver dibujos animados esiavos, libres de toda intoxicación burguesa.

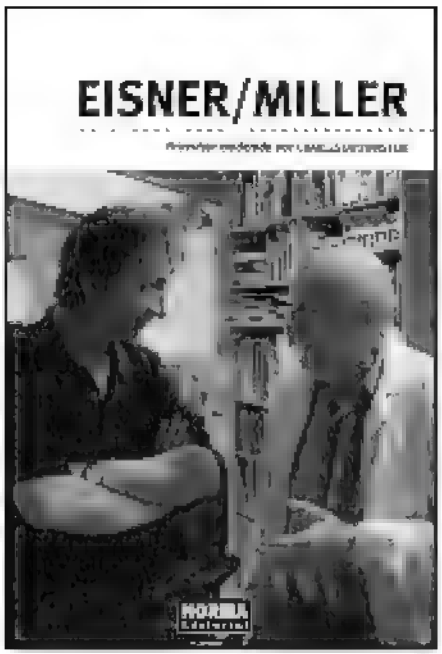
En cualquier caso, fuera o no comunista, en los tebeos de superheroes, ajenos todavia a la critica, el mal venia de fuera amenazando a una sociedad internamente sana en lo fundamental. Desde los años sesenta hasta ahora, con la enorme popularización y divulgacion de las teorías antes descritas, hasta el punto de convertirse en la ideologia dominante a nivel planetario, la cosmovisión izquierdista ha resuelto felizmente este problema al instalarse como punto de vista generalmente aceptado a todos los niveles de la cultura popular americana.

Actualmente, el mal ya no viene de fuera, está dentro. De ahí la transformacion que observamos en Muerte. El orgulloso dictador de Latveria ya no es extranjero. Es un ambicioso empresario americano, autentico

FLORENTINO FLÓREZ

Frank y Will

Ha llegado a las librerías una larga entrevista que Frank Miller realizó al difunto Will Eisner, tan divertida como apasionante. Aquellos que hayan tenido ocasión de charlar con Eisner, ya sabrán que al creador de Spirit le gustaba pelear. Era un tipo de opiniones fuertes y las mantenía sin escuchar aparentemente a su interlocutor.



cachorro del capitalismo, que se mueve por Wall Street como pez en el agua. Es un Bill Gates pero sin gafas y con poderes.

Al margen de sus bondades o defectos, una constante que caracteriza a *Matrix*, *X-men*, *Spiderman*, *Sin City* o *Los Cuatro fantásticos* es, precisamente, la perspectiva de dónde está situado el mal en nuestro mundo. Sean políticos, policías, empresarios, la tecnología, el sistema... el mal ahora está en casa, acechándonos. Por lo que hemos visto hasta ahora, la tecnología, la sociedad corrupta y las grandes corporaciones han sustituido a los extraterrestres y los empresarios a los tiranos de antaño.

Tal vez sea una actualización necesaria a la mentalidad y los tiempos que corren, pero uno no puede dejar de añorar al antiguo Doctor Muerte, su prometeica grandeza (¡llegó a bajar al infierno y enfrentarse a Mefisto para rescatar y redimir a su madre, robó el poder de dioses como Estela Plateada y Galactus), su olímpico desprecio a las mezquindades humanas (el Muerte de los tebeos jamás hubiera incurrido en la bajeza de cortejar a Sue, los deseos de éste son divinos, no humanos), su incontinencia retórica (¡qué parlamentos delirantes mientras se enfrentaba a *Los Cuatro Fantásticos*!). Este insustituible villano ha cedido su puesto a un aburrido empresariete con trajes de Armani. Al contrario que en sus plasmaciones en la vida real, la imaginación de la muy izquierdista contracultura contemporánea no parece capaz de ir demasiado lejos a la hora de idear villanos de fuste. Pero demos tiempo al tiempo.

Eso sí, combinaba esa tozudez con una cordialidad y simpatía que convertía toda discusión en un intercambio civilizado y amable. Frecuentemente da la sensación de que Will se burla de Miller y de muchas de sus posiciones. Es un ejemplo prodigioso de cómo ha evolucionado el medio. Notamos el salto generacional que se produce entre un hombre de la vieja escuela y el nuevo talento, ahora más de moda que nunca con el estreno de *Sin City*.

Eisner profundiza en su sistema de trabajo y comenta una curiosa anécdota sobre los grupos de teatro de la WPA, en los años treinta. Como no tenían dinero para decorados, ponían una farola de cartón en medio del escenario y así construían una calle. De ahí Will deduce que ciertos aspectos característicos son más importantes para transmitir sensaciones al lector, que unos fondos recargadamente detallados. Algo a lo que denomina impresionismo y que señala como su propia opción narrativa.

El capítulo nueve es uno de los más desternillantes. Miller trata de explicar de qué va uno de los episodios de *Sin City* y Eisner lo escucha con la actitud de un profesor poco convencido. Casi podemos sentir cómo Frank tartamudea, intentando que su relato no suene estúpido, mientras Eisner pregunta una y otra vez ¿de qué trata? Luego pasa a explicar uno de sus tebeos, para acabar resumiendo que la violencia de Miller es más física y la suya más emocional. Una conclusión demasiado complaciente para dos trabajos a los que separa un abismo ético y estético.

El tono no baja en apartados como el dedicado a la censura. Miller ha extendido su propia teoría conspiratoria, sugiriendo que el Comics Code, una reglamentación censora de los cincuenta, buscaba únicamente cargarse la editorial E.C., por subversiva. Eisner, que ya estaba entonces en el negocio y es un testigo de primera mano, lo contradice con claridad. Había otras editoriales que publicaban un material similar a las que la norma también perjudicó (1), la línea de defensa fue equivocada y, finalmente, distingue entre el mitificado **Gaines**, el editor al que trata casi de hijo de papá, y los auténticos creadores de la E.C., entre los que destaca a **Kurtzman**.

El resto del libro es una apasionante disertación sobre los aspectos industriales y estéticos del medio. Eisner es uno de los primeros autores que defienden el valor artístico y literario del cómic. Eso le vale la burla de algunos de sus colegas, pero finalmente el tiempo empieza a darle la razón. Por otro lado, es también uno de los primeros en luchar por una posición económica más digna y por mejorar sus condiciones laborales. Con todo, su postura es muy pragmática, así que resulta divertido ver cómo contradice a Miller. Mientras este clama contra las grandes compañías, por explotadoras, Eisner le explica una y otra vez las leyes del mercado, defiende la labor de los editores y se burla de ciertas quejas de los autores. Como recuerda, en más de una caso se trata simplemente de acuerdos comerciales. Que se pueden aceptar o no. Cuando un producto se vende, el precio del autor sube. Así de sencillo. Cuando Miller afirma que las compañías se comen el alma de los autores, Eisner le replica que intentara contener las lagrimas.

No se olvida el componente judío. Eisner aporta un argumento convincente. El mundo de la ilustración era un mundo de blancos, mientras que los comics se consideraban lo peor, el escalón más bajo. Fue eso lo que permitió la entrada de judíos. Porque a nadie le importaba. Pero con ellos vino una larguísima tradición de contadores de historias. Para el maestro, la aportación judía no tendría tanto que ver con la parte artística, visual, como con la literaria, narrativa.

El libro se cierra con una reflexión de Eisner respecto a su propio legado. "Creo firmemente que este medio es capaz de tratar temas mucho más allá del típico esquema de persecución y venganza o de que dos mutantes se den de leches; si he ayudado a demostrar eso, es todo lo que puedo pedir".

Notas
(1) Como ya señaló Ramón F. Pérez en "Cuando llegó el Ragnarok". El Wendigo nº 77 (1998).

FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

Ana Miralles
Valor en alza

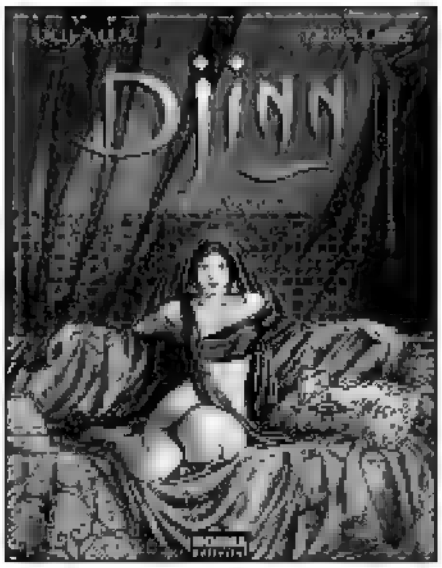
Erase una vez un mundo de seres humanos tan vanidosos y crueles que, en su lúbrica vacuidad, se auto denominaron como Libres y Democraticos. En el existían dos especies claramente diferenciadas, pero solo una de ellas, la mas fuerte, ejercía todo el peso de su fortaleza, y el poder de ella derivado, para subyugar y esclavizar a la otra, la más débil, independientemente de tribus, credos, politicas, religiones o razas. Solo los integrantes de la mas fuerte poseían el derecho sobre la vida y la muerte de la otra, e incluso de ellos mismos y sus proles.

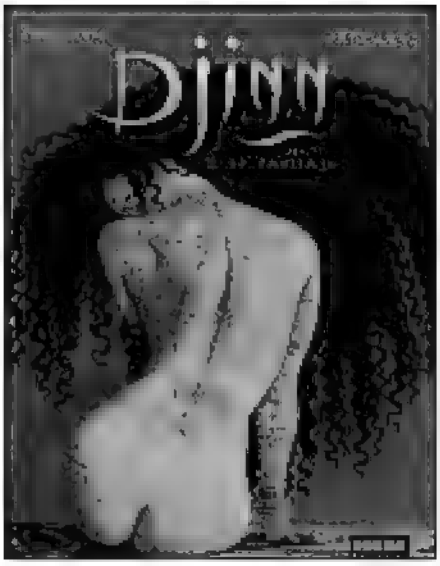
Ilustración de Ana Miralles publicada en el Madriz nº 15 (1985)

Se dieron a si mismos todos los privilegios imaginables: riquezas, promiscuidad, voto, alma . Hasta el mismisimo paraiso en la Tierra, amen del del Cielo y, lo que es mas atroz, se dotaron de la exclusividad de pensar, de crear, de expresion y de amar Eso sí, en esto ultimo, confundieron por concupiscente conveniencia el Amor con el sexo, emitiendo una ley no escrita en la que se juraba y perjuraba que el verdadero amor solo podia emanar de este, garantizandose con ello el eterno derecho de pernada y asi satisfacer su incontrolada y lujuriosa carnalidad sobre los otros seres, los más debiles, por ellos considerados inferiores

He aquí que un dia los integrantes del sexo debil comenzaron a darse cuenta, a concienciarse de que tambien tenian alma y más responsabilidad a la hora de crear y engrandecer para todos una forma de vida mejor, mas justa y paritaria Dado que ellas, las mujeres, y sólo ellas, eran capaces de continuar la especie y por tanto mantener viva la comunidad formada por ambos especimenes Y llegó la revolucion, pero no al estilo acostumbrado por los humanos más fuertes, destructiva, de golpisas y batacazos, sino con un estilo propio que emana de su innata ternura, abnegacion, desventaja fisica y, de forma especial, de su enorme sentido de la vida, al ser sus portadoras.

A estas alturas el lector ya se habrá dado cuenta que estoy escribiendo sobre la revolución pacifica de las mujeres y su imparable equiparación con el otro sexo. ¿Por qué? Simplemente porque hoy toca hablar de una mujer española que ha logrado situarse

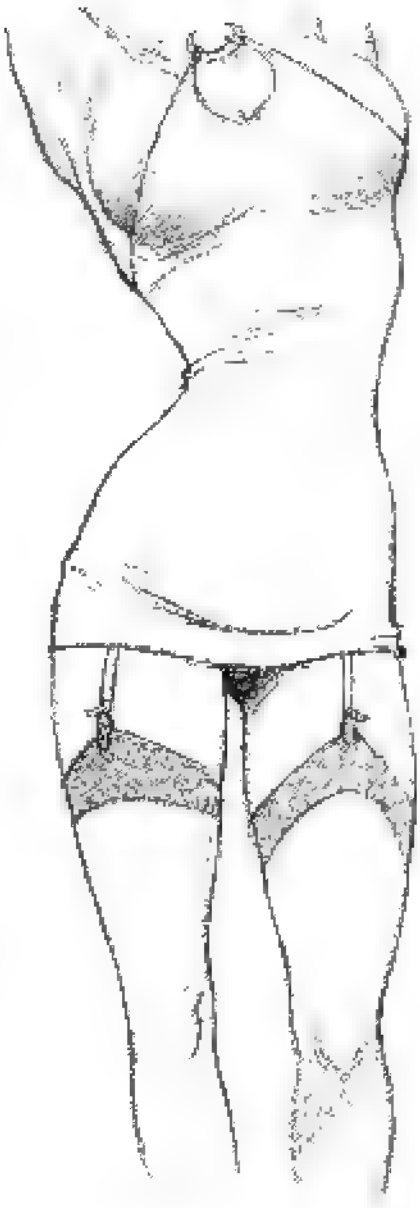




entre la elite del cómic europeo siendo mujer y española. **Ana Miralles**.

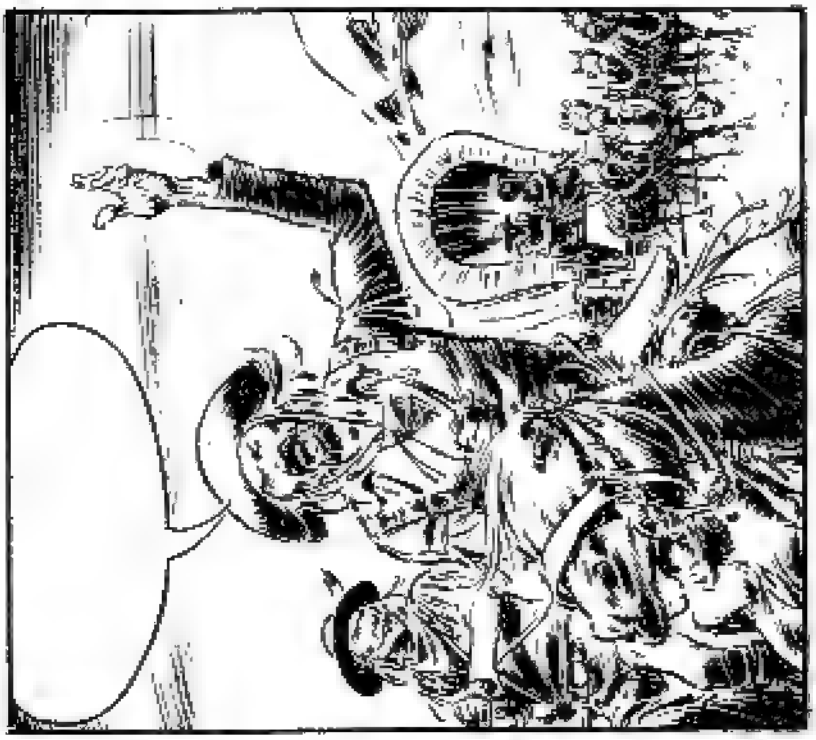
Hace unos años, con motivo de la exposición y correspondiente catalogo que el Ayuntamiento de Mallorca y demas fuerzas vivas de esta hermosa ciudad le dedicaron al gran dibujante **Rubén Pellejero**, en la introducción, hacía mencion de que, en mi opinion, de toda la pleyade de autores-dibujantes del panorama nacional surgidos desde el inicio de los años 80 en revistas como Besame Mucho, Madriz, El Cairo, etcetera solo un pequeños ramillete de ellos (Alfonso Font, el propio Pellejero, Daniel Torres, Mique Beltrán y la susodicha) habian creado una obra digna de ser proyectada hacia el exterior de nuestras fronteras Y de ellos solo dos o tres habian sobrevivido a la debacle que se produjo en el comic nacional en los años posteriores, manteniendo el tipo en este medio de expresión, en este Arte, con una asiduidad de publicacion y evolución positiva

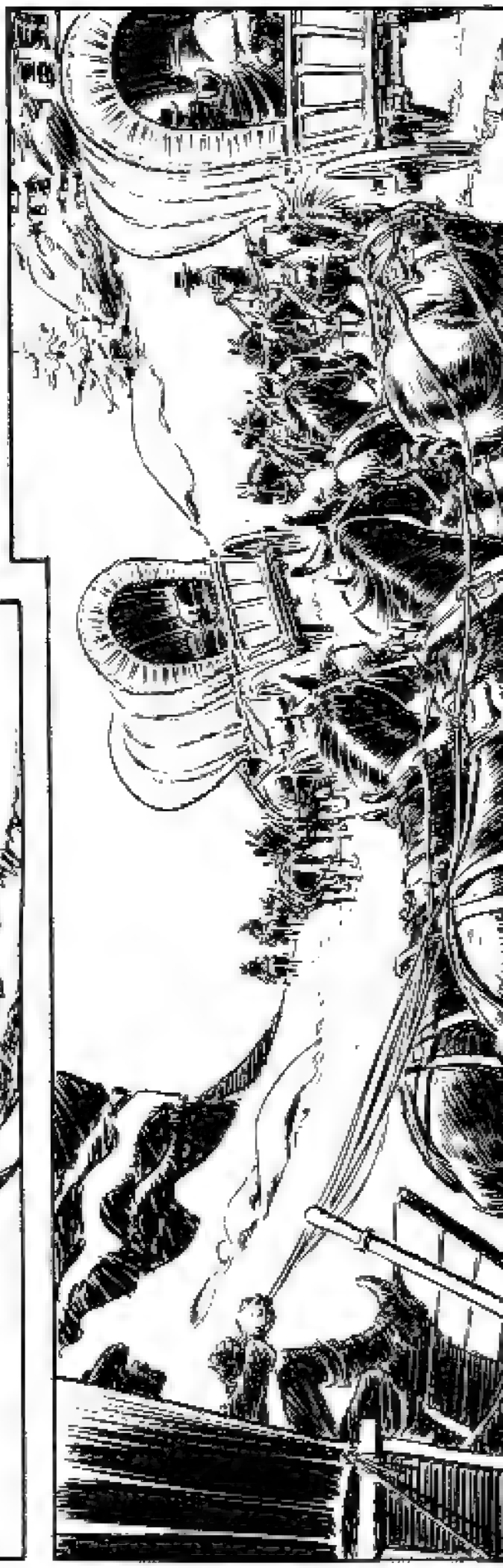
Entre ellos destaca precisamente por ser mujer y por la resistencia que, como tantos otros, este medio artistico desde sus origenes ha sostenido a reconocer el valor que las mujeres en el han tenido. Si alguien duda de semejante afirmación, le aconsejo que revise las enciclopedias de que disponga sobre el cómic y descubrira la casi total ausencia de feminas en el, cuando lo han integrado desde sus origenes y, en algunos casos, marcando a sangre y fuego su Historia, hechos que todos hemos ignorado o, lo que es peor, olvidado

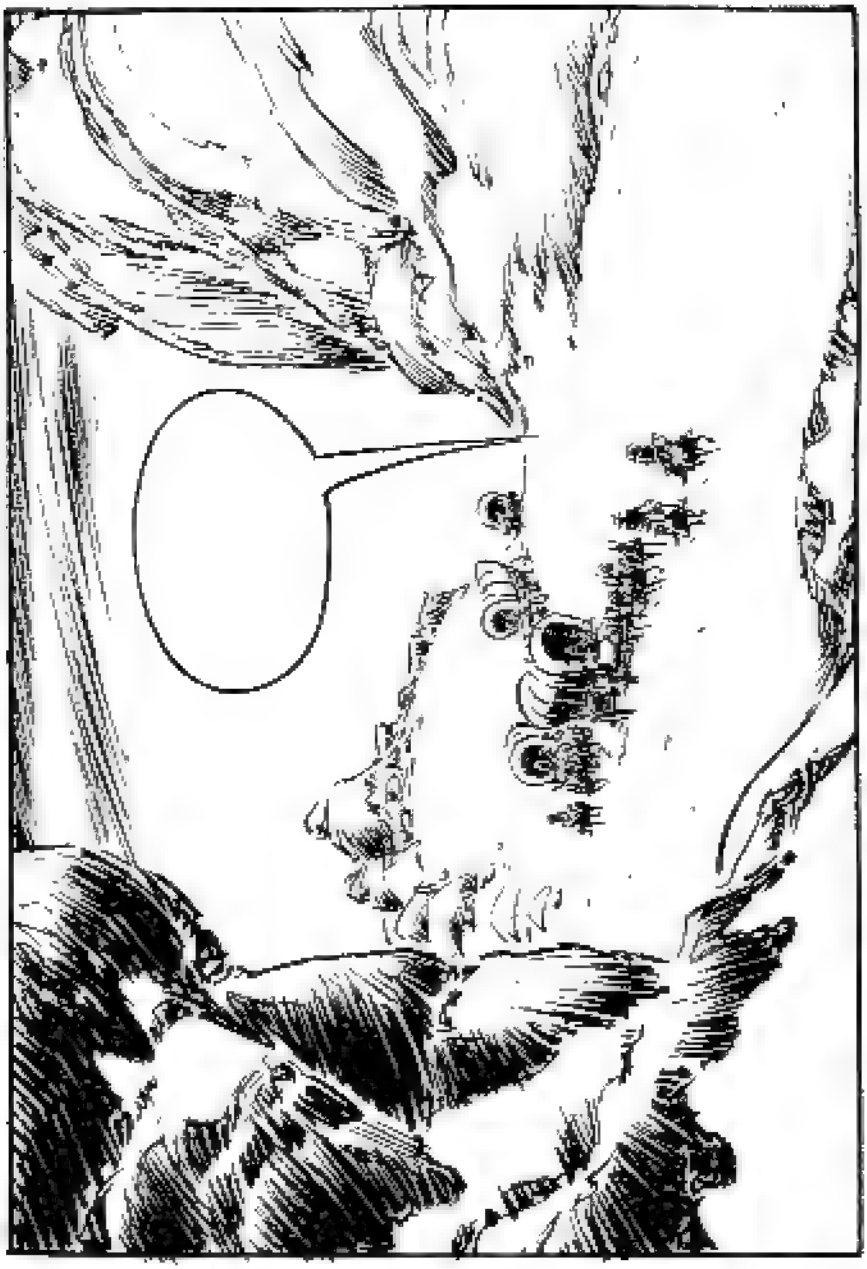


Ana Miralles es por su trabajo, su tecnica y su calidad estetica, uno de los valores en alza del comic europeo. Su gran sensibilidad a la hora de contar una historia, su capacidad para plasmar, mediante imagenes, una elevada dosis de erotismo, que impregna todo el contenido de sus historias, aderezado con una utilizacion del color con tonalidades muy calientes Poseedora de la enorme virtud de plasmacion de ambientes de gran sensualidad, sin tener que recurrir a los topicos de utilización disoluto-machistoides del naturalismo masturbador Gran conocedora de la anatomia y de la belleza de su propio genero. Todo lo cual ha configurado su trabajo como la punta de lanza del comic femenino mundial Virtudes que la hacen merecedora de estos calificativos Como la han hecho merecedora de 4 nominaciones y 3 Premios Haxtur (1), que la califican como el autor/a-d.bujante más galardonada de España, justo detras del genial Carlos Giménez

Nota.
(1) Fue nominada por *Eva Medusa* en 1993 al Haxtur al Mejor Dibujo, la Mejor Historieta Larga y la Mejor Portada. Ganó los correspondientes a Mejor Historieta Larga y Finalista Más votado. En 2003 ganó el Premio Haxtur a la Mejor Portada por *Djinn* nº 1







Transcripción: Florentino Flórez

Jim Starlin
Hasta el infinito...

Nuestra admiracion por el talento de Jim Starlin ya viene de lejos. En 1986 era nominado al Haxtur al Mejor Guion y a la Mejor Historieta Larga por *Dreadstar*, ganando los dos premios correspondientes a esta ultima categoria. Ganó también el Haxtur al Mejor Guion en 1992 por Silver Surfer (nº 1-5). Ese mismo año fue nominado al Haxtur a la Mejor Historieta Larga por la misma obra. En 1993 fue nominado al Haxtur al Mejor Guion y a la Mejor Historieta Corta por "Secretos bien guardados" (Silver Surfer nº 12). En 1995 fue nominado al Haxtur a la Mejor Historieta Corta por *Daredevil-Black Widow. Matadero*, con dibujos de Joe Chiodo y al Haxtur a la Mejor portada por *Dredd* nº 6.
Finalmente, este año le otorgabamos el Haxtur al Autor que Amamos. A continuacion les ofrecemos la transcripcion de su charla con el publico.

¿Continúa editándose Dreadstar ?

Continuará cuando vuelva a ponerme con ello. Ahora estoy con algo llamado *Kid Cosmos*. Si fracasa miserablemente, volveré a *Dreadstar*.

Usted ha matado a muchos superhéroes, destruye el universo al final de Dreadstar...

Ya no voy a matar a nadie mas a partir de ahora. Ya puedo contratar a otros para que maten por mi. ¡No es broma!

Pero resucitó a Warlock.

Lo traje de vuelta porque si no lo hacia yo, habia otro guionista dispuesto a hacerlo. La sola idea de que otro se encargara del personaje me horrorizaba, así que fue un acto de legitima defensa.

Atravesaba unas condiciones personales muy especiales que condicionaron *La Muerte del Capitán Marvel*.

Jim Shooter, el editor de Marvel, se me habia acercado comentando que el personaje se estaba vendiendo muy poco. Me dijo "Liquidalo y asi podremos olvidarnos de él."

Hice seis o siete borradores y ninguno me convencia. Casi todos tenían una explosion al final. Mientras tanto, mi padre habia muerto de cancer seis meses antes. Trasladé ese material a la historia y así seguramente me ahorre miles de dolares en psiquiatras.

Se dice que Warlock era un paranoico porque cuando lo creó usted pasaba por una fase paranoica.

Jim Starlin con su Haxtur

¡Me alegra mucho que saques estos asuntos! Cuando creo un personaje, decido desde el principio cómo deseo que sea. Marvel era un guerrero que reconocia los errores que había cometido. Y Warlock era un suicida esquizoide y paranoico.

Resucitar a Warlock no fue al principio un acto voluntario. Yo tenía muy claro el personaje de Thanos, pero no tanto el de Warlock. Luego me di cuenta de que era un elemento de contraste para Thanos. Lo necesitaba. Esa es la razon por la que Warlock no será nunca tan interesante como en sus orígenes, en series basicamente dedicadas a Thanos, donde solo debía actuar de contrate.

En *El Guantelete del Infinito* aparecen todos los personajes del Universo Marvel. Y dicen que George Perez disfrutó dibujándolo.

¡A George le encanta esa mierda! Cuando tengo que escribir una historia de estas caracteristicas cojo papel de notas y puedo acabar con doscientas fichas pinchadas en un panel de corcho. Vivo con ellas

Rodriguez Arbesu, entre Igor Kordey y Jim Starlin

Debajo, boceto de su nuevo personaje, Kid Cosmos

mas o menos un mes, antes de sentarme a escribir Luego es relativamente sencillo.

¿Y si los personajes además están en sus propias colecciones, con líneas argumentales que no se pueden tocar?

¡Es una pesadilla! En una ocasión hice una serie para D.C. y entre otros personajes tenía a *Wonder Woman* En tres números tuve que cambiarle el vestido tres veces, ya que seguían pasandole cosas en la serie regular, en el mismo periodo temporal

En los ochenta, los editores de la D C tenían mucho miedo respecto a lo que hacías con sus personajes, quizas pensaban que lo ibas a hacer mejor que ellos. Con la Marvel era mas sencillo, excepto con los *X Men* Bob Harras, que entonces era el editor, no dejaba a nadie manejarlos.

Algunas de estas historias funcionaban como banco de pruebas para nuevas orientaciones para los personajes. Pruebas que no siempre eran tenidas en cuenta por los editores.

A veces. Yo he trabajado con cinco buenos editores, creo. Quizas con dos realmente grandes, en toda mi carrera Y con un monton de editores horriblemente malos. Los mas habituales son aquellos que no diferencian entre una viñeta y un bloque de texto. Así que todo depende de con quien me tocara trabajar en ese momento.

¿Podría contarnos algo más sobre Cosmo Kid?

Trata sobre un niño de doce años que es huérfano. La historia arranca con el en el tejado del orfanato, pensando en tirarse Es una historia feliz Es seleccionado por unas fuerzas del espacio exterior para ser el Campeón que se enfrente a unos villanos conocidos como los genocidas. Cuando adquiere sus poderes crece hasta los dieciseis. Así que practicamente es arrojado hacia su pubertad cuando se transforma en superheroe.

Es una historia en dos partes de unas doscientas cuarenta y cuatro planchas cada una En la segunda aparece George Bush ¡Si pensais en Iraq, ya os podéis imaginar como se comporta con los aliens!

Quizás Bush tenga que leer el libro.

No. La Casa Blanca me ha garantizado que tal cosa no ocurrira

¿Qué opina del tratamiento que le han dado a su personaje Thanos?

¡En un tebeo de Spiderman salia robando bancos!

A veces lo han hecho bien, otras no

Jim Starlin dedicando tebeos junto a James Lloyd

tanto. En una historia de Mark Waid, dibujada por Andy Kubert, aparecía Thanos. Habían empleado a un villano de los *X Men*, pero luego no les dejaron usarlo. Así que lo borraron de todas las páginas, sustituyendolo por Thanos. Ese es el tipo de cosas que me hacen enloquecer.

En ocasiones usted ha hecho tebeos, como *Warlock*, calificados como psicodélicos. En otras, sin embargo, ha sido muy crítico con la contracultura, como en *Gilgamesh*. ¿Apoya a los hippies o piensa que deberíamos enviar a patadas a esos peludos a Iraq?

No suelo ponerme muy político con mis historias. *Kid Cosmos* es una excepción. Pero en la mayoría de los casos trabajo alrededor de un concepto. Y es ese concepto el que crea al personaje.

Ahora estoy con algunos proyectos para la D.C. Sobre uno no puedo hablar, pero el otro emplea a *The Weird*, que ya toqué con Wrighston en los ochenta. Trata de dos tipos que son arrancados de la muerte, de su resurrección y sus diferentes reacciones al respecto. Uno lo disfruta y el otro tiene verdaderos problemas con ello. Me parecía interesante exponer en paralelo las dos versiones y enfrentar dos puntos de vista opuestos.

Respecto a dar patadas a los peludos, siempre está bien, de una forma u otra.

Su personaje Thanos pasa de ser el gran malo a casi un antihéroe. ¿Fue idea suya o de la editorial?

Fue mi decisión. Si leyendo *Epifanía* llegas a creer que Thanos va a ser un buen chico, que va a hacer lo correcto... entonces es que no he hecho bien mi trabajo. Para mí Thanos es un personaje de extremos. Recorre un camino hasta el final y luego desanda esa senda hasta el otro extremo. Consiguió el poder absoluto, se las arregla para perderlo, luego decide ser una buena persona, aunque nadie se lo cree. Creo que es una de las personas, o como lo quieras llamar, mas autodestructivas e interesantes que existen.

¿Puede hablarnos de la relación entre sus novelas y *Breed*?

Breed fue concebido como novela, pero acabó siendo un tío con cuernos. Pagué un anuncio en el periódico en el que solicitaba un editor. Pensé que sería mas sencillo que dedicarme a patear oficinas. Y funcionó. Malibú se ofreció a financiar el proyecto y me compró los derechos. Pensaron que estaba loco, de todas maneras.

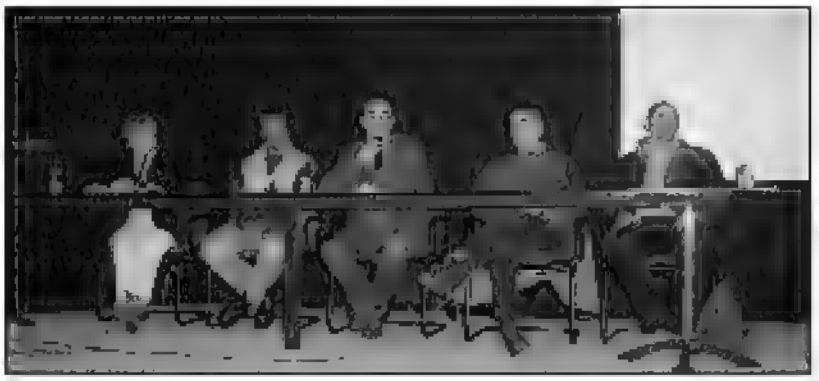
Como guionista que además es dibujante, ¿cómo se relaciona con otros dibujantes?

Dos artistas. Bernie Wrighston y Ron Lim. Les doy los mismos esquemas argumentales. Los mismos. La mayoría de las veces, cuando Ron lo dibuja, se parece exactamente a lo que yo había imaginado. Bernie lo dibujara como yo pensaba, mas o menos en un cinco por ciento de los casos. Pero me encanta su aspecto. Entre esos dos extremos, se producen diversos niveles de colaboración. Mientras cuenten bien la historia, para mí no es un problema, me siento muy a gusto.

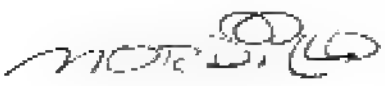
Dos en uno

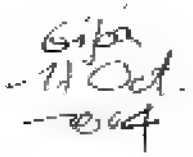
El XXVIII y el XXIX Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias

Los difíciles avatares que atraviesa la edicion impresa de esta revista impidieron que en su momento ofreciéramos los pormenores del XXVIII Salón del Comic del Principado de Asturias, celebrado en el año 2004. El tiempo tambien ha dejado atras la edicion siguiente realizada durante la primera quincena del 2005. Por esta razon nos vemos obligados a concentrar mas que resumir los acontecimientos de dos Salones de calidad, pese a estar marcados por la adversidad y el infortunio.



Izquierda, el siempre sonriente Berardi, con su esposa, Martina
Encima, mesa sobre el Cómic Latino





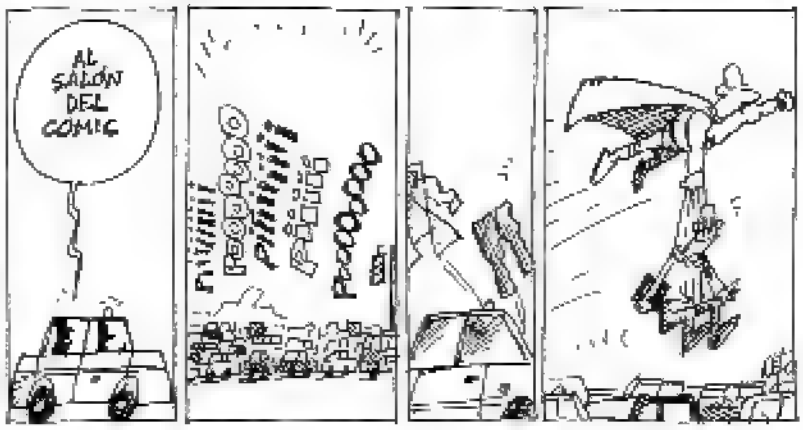
Tiempo atrás: Homenaje al cómic Latino

Rememorar casi dos años despues lo que fue el XXVIII Salón del Cómic del Principado ofrece sensaciones contradictorias Por un lado, los sucesos y el cariño mostrado por los autores invitados parecen estar increiblemente cerca, y por otro resulta casi imposible asimilar que haya pasado tanto tiempo desde entonces. Sobre aquella edicion se cernía la sombra de la desaparición de El Wendigo. Prensa escrita y otros medios se habían hecho eco de una noticia facilitada por nosotros, que suponia la posibilidad del fin de la publicacion cultural mas veterana de Asturias y una de las mas antiguas de España Fueron numerosas las entrevistas respondidas por miembros del equipo en relación con ese tema y, de hecho, dio pie a la primera actividad del certamen una charla coloquio acompañada de imagenes sobre los 100 numeros y 30 años de la revista Tuvo lugar en el Centro Municipal de La Arena (Gijón) el dia 1 de octubre de 2004 a instancias de la directora del mismo, señora Ana Maria Fernández e impartida por José Maria Flores.

Una segunda actividad complementaria y en cierta medida previa al desarrollo del Salon fue nuestra participacion como jurado en el XIV Concurso de Comic Negro. Convocado por la Sociedad Cultural Gijonesa y destinado a premiar historietas de genero policiaco, intriga o misterio. Resultó ganador por unanimidad el dibujante gijones David Lafuente Los cuatro trabajos finalistas fueron expuestos en el patio central del Antiguo Instituto durante la semana principal del certamen

Dentro de este bloque de actividades complementarias, la más destacada fue el Encuentro con el Cómic Latino, una mesa redonda sobre este tema en la que participaron Giancarlo Berardi (Italia), Luís Louro (Portugal), Purita Campos y Gaspar Meana (España), moderados por Florentino Flórez. Se desarrolló el jueves 14 de octubre en la Escuela de Arte (Oviedo) y conto con una asistencia nutrida y entusiasta, como viene siendo habitual desde que estos encuentros en ella se realizan gracias al buen hacer de su Director Alfonso Granda La idea de organizar este encuentro surgió después de constatar que en esta edicion se habia reunido un importante grupo de creadores al margen de los circuitos anglosajones y

Neto



Dibujo de Bruce Jones
Superior derecha, Jones y Helfer recogiendo sus Haxturs
Al lado, tira de Neto sobre el Salón

extraños tambien al otro gran foco de atraccion, el constituido por el cómic francobelga A los autores citados habia que sumar todos los demas asturianos y españoles invitados y al gigante del humor argentino Mordillo Por este motivo, el XXVIII Salon del Comic se convertía en una cumbre del comic latino.

El dia 4 de octubre presentacion a todo lujo de la exposicion celebrada en la Sala de Arte Borrón (Oviedo) Corrió a cargo de la Directora del Instituto Asturiano de la Juventud, Carmen Barrera, y del Director del Salon del Comic, Faustino Rodriguez Arbesú

Hubo *Cómic en Vivo* durante toda la semana del certamen en el patio central del Antiguo Instituto y en horario de mañana y tarde Como es habitual participaron todos los dibujantes asturianos invitados al Salon y también otros autores que se sumaron espontaneamente a la iniciativa Los dibujos dedicados y autografiados se regalaron a los numerosos asistentes. Cómic en Vivo que fue rodado por las cámaras de Television Española con vistas a su emision en el programa *La Mandrágora*

Tambien se pusieron a la venta diversas novedades de la produccion tebeistica del Principado En el cafe Dindurra (Gijon) se llevó a cabo el tradicional Vermouth con.. y el dia de la clausura, por primera vez en un Certamen de este tipo, una banda de gaiteros/as tamborileras/os recorrió el gijonés Paseo de Begoña, frente al Teatro Jovellanos, como acto previo a la ceremonia de entrega de los Premios Haxtur El desfile de la banda por el pasillo del teatro y su posterior subida al escenario para amenizar el Cómic en Vivo fue de lo más espectacular, sobre todo para los invitados extranjeros A destacar este año en estos premios los concedidos al Autor que Amamos que se entregaron a Purita Campos y Mordillo Hacer mencion de la entrega del Premio especial y ocasional John Buscema, que recayó en los artistas españoles Carlos Gimenez, dibujante de comics, y al escritor, poeta y gran valedor de este medio de expresion, Luis Alberto de Cuenca

Invitados de postin

El plantel de invitados del 2004 fue ciertamente excepcional Solo los autores extranjeros ya componian un elenco a envidiar por cualquier evento cultural relacionado con la historieta Giancarlo Berardi (Italia), Norm Breyfogle, Paul Smith, Andrew Helfer, Bruce Jones (U.S.A.), Luís Louro (Portugal) y Mordillo (Argentina). A estos autores internacionales se sumaba una extensa lista de creadores asturianos y españoles de indudable altura en cada uno de sus ámbitos respectivos. José María Álvarez, Alberto Álvarez Peña, Purita Campos, Enrique Carballeira, Carlos Gimenez, Marcos de las Heras, Idigoras y Pachi, David Lafuente, Jordi Macabich, Javier Antonio Marinas, Gaspar Meana, Igor Medio, Ernesto del Castillo "Neto", Álvaro Noguera, Francisco Ortega "Frank Elliott", Robert, Romualdo A Barbero y Xose A Garcia Sampedro 'Ruma y Son, Pau Rodriguez y Violeta Suarez

Fallo el poeta Luis Aiberto de Cuenca, a quien se iba a distinguir con el Premio John Buscema Amar al Comic tanto por su aficion manifiesta por el tebeo como por su labor prohistorieta durante los años de gestión como Secretario del Ministerio de Cultura Ya se sabe que estos hombres públicos tienen una agenda muy apretada Sin embargo su ausencia se debió a la inesperada intervencion quirúrgica de una de sus ex-esposas, que coincidia con las fechas de celebracion del Salon

Abrieron fuego el dia de la inauguracion (martes 12 de octubre) Paul Smith y Bruce Jones. Antes se hizo entrega por la Sra

Invitados del Salón Breyfogle, Smith y Jones. A la derecha, los asturianos Carballeira, Mannas y Lafuente Debajo, Igor Medio

Alcaldesa a Andrew Helfer y Bruce Jones de los Haxtur que habían ganado en anteriores ediciones y no habían podido recoger con anterioridad Paul Smith ya había estado con nosotros en 1997 o 1998; desde entonces no se ha prodigado mucho en el mercado español, algún comic-book suelto y sobre todo el maravilloso *Leave it to Chance* que ya comentamos en otro WENDIGO. En esta nueva visita sustituyó los llamativos trajes y camisas que le distinguían hace años por un atuendo mas informal y motero, coherente con su confesada afición por las Harley Davison y otros vehículos de gran cilindrada Decir que se mostro encantador durante toda la semana que estuvo en Gijón es quedarse muy corto.

Bruce Jones tiene la prestancia física de un galán maduro de telenovela y sus maneras corteses y educadas le granjearon el aprecio de todo el sector femenino de la organización. Una trayectoria como la suya dibujante de talento, guionista de éxito en cómic y televisión, autor de novelas, etcetera, justificaría cierto aire de superioridad No lo vimos por ninguna parte, en cambio demostró una humanidad acorde con su elevada estatura

El martes 13 estuvo dedicado mayoritariamente al comic asturiano, participando en los coloquios Enrique Carballeira, David Lafuente, Javier Antonio Marinas e Igor Medio. Todos ellos tenían obra reciente publicada con la que se demostraba ademas la vitalidad del comic autoctono pues la mayor parte esta editada en lengua asturiana Junto a ellos se presentó el autor portugues Luis Louro. El mas cercano geográficamente era con toda certeza el mas desconocido de los invitados internacionales, que sepamos no se ha publicado una sola página suya en España. Sin embargo, en su país es una verdadera estrella del comic, con una carrera consolidada que ha ido madurando con el tiempo, experimentando con el color, elaborando guiones mas complejos y abriendo nuevos caminos de expresión Baste decir que las imágenes proyectadas durante su coloquio impresionaron tanto al responsable del espacio televisivo *La Mandrágora* que solicitaron una copia para incluirlas en el programa

La presentación de varias novedades abrió los actos del jueves 14 de octubre en el Centro Cultural Antiguo Instituto. Se dieron a conocer las obras *Domno* de Javier Antonio Marinas, *Hazeros Inoxidables* de Pau; *Les Coses de Nardo y Quina* de Enrique Carballeira; *Harmaxedón* (volumen XXI de La Crónica de Leodegundo) de Gaspar Meana y la 2ª edicion de *La Historieta Asturiana* de Faustino Rodriguez Arbesú Actuó como maestro de ceremonia el periodista gijones Joaquin Fuertes. Aprovechamos estas paginas para anotar que las dos ediciones que se han hecho de esta última obra estan agotadas y en estos momentos se estan poniendo los medios para la edicion de una tercera, con la intención de presentarla en el XXX Salón del Comic del Principado de Asturias, a celebrar en octubre proximo

Tras la presentacion tocó el turno al coloquio con Norman Breyfogle y Andrew Helfer Los aficionados asociarán de inmediato el nombre del primero con el personaje *Batman*; no en vano estuvo a cargo de las aventuras del Murcielago durante mas de tres años seguidos, casi siempre con guiones del británico Alan Grant. Tras esta época dorada en lo profesional, Breyfogle sufrió en propia carne los efectos de la crisis del comic norteamericano acontecida en el último cambio de siglo y a la altura del 2004 había tenido que reorientar su trabajo hacia otros campos. Su aportación a Batman merece y debe ser revisada, especialmente sus portadas y páginas de inicio, siempre impactantes, llamativas, atrevidas y dinámicas; con el tiempo se reconocera en él a uno de los mejores dibujantes que ha tenido el Señor de la Noche. Breyfogle, joven todavía, disfrutó a fondo de la noche gijonesa y sabemos que conserva un cariñoso recuerdo de su estancia en Asturias

Andrew Helfer, acompañado por una joven y carismática consorte, demostro continuar tan interesado en la política como cuando escribió *Justice Inc.* Como era año de elecciones en Norteamerica no dudo en criticar a George Bush y se mostraba confiado en el triunfo del candidato demócrata Los votos no le otorgaron la victoria, pero suponemos que Helfer continuara incansable en lucha por sus ideales

Dos pesos pesados del comic mundial se dieron cita el viernes 15 Carlos Gimenez y Giancarlo Berardi Gimenez tenía reciente su visita al Salon asturiano pues formó parte de los homenajeados durante la v.gesimoquinta edicion por lo que no nos detendremos en el Berardi, en cambio, pese a un contacto continuo con nosotros, no había vuelto a Asturias desde la epoca ya lejana en la que el certamen se celebrada en Oviedo. Enterado de las dificultades que nos aquejan

Izquierda, la foto tras los Haxtur Giménez entre Idigoras y Pachi, Mordillo, Pau, Jones, Breyfogle y Purita Campos. Derecha, Carlos Giménez y su hermano

no cesó de alentar a fin de mantener la continuidad de la revista y del propio Salon

La traca final corrió a cargo de Id goras y Pachi, Purita Campos y Mordillo; los dos últimos homenajeados este año con el Premio Haxtur al Autor que Amamos. Puede parecer excesivo concertar tres coloquios en los momentos previos al acto oficial de clausura y ciertamente lo es. El tiempo se echa encima con rapidez asombrosa y las presentaciones, condicionadas por la rigidez del horario, resultan excesivamente breves, debiendo interrumpirlas de modo brusco. Así y todo, Id goras y Pachi desplegaron buen humor a raudales, aun mas que en su visita del 2000 y Purita estuvo tan encantadora como s empre. Está en su naturaleza, no puede ni sabe ser de otra forma

Conseguir la visita de Mordillo, uno de los autores de cómics que a mas paises y ejemplares vende en el Mundo, fue un logro del Salon en el que estabamos empeñados desde hacia mucho tiempo. Dos razones justificaban este interes; por un lado, la calidad de su obra y por otro, su ascendencia asturiana Al final se alcanzo el objetivo y no defraudó Manifestó gran alegria por conocer la tierra de sus ancestros y se emociono viendo el muelle gijonés, de donde aquellos partieron para establecerse en Argentina

Exposiciones expuestas

El capitulo de las exposiciones correspondientes al 2004 a pesar de haber sido resuelto con brillantez estuvo plagado de problemas desde principio a fin. Desde que el Salon del Comic normalizó su andadura con base en Gijon, cuatro han sido los espacios tradicionales de exposicion: el Museo Barjola, el Centro Cultural Antiguo Instituto, tanto en el patio central como en la llamada Sala 1, el Ateneo de La Calzada y la Sala de Arte Borrón, esta última localizada en Oviedo. Este año no pudimos exponer en La Calzada por encontrarse el Ateneo en obras, con lo cual se redujeron a tres los centros donde colgar exposiciones.

Una asociación local de amistad hispano lusa se había comprometido a financiar una exposicion de autores portugueses y el pago de sus viajes a Gijon, en concreto de Jose Carlos Fernandes y Luís Louro. La cuestion estaba tan adelantada que ya le habíamos asignado espacio (el Centro Cultural Antiguo Instituto), diseñado los carteles y redactado los folletos que habitualmente se ofrecen a los visitantes. Quince dias antes de comenzar el Salón nos comunican que la asociacion carece de fondos para afrontar el costo y que, sintiendolo mucho, no va a poder ser Esto nos dejaba, dicho vulgarmente, con el culo al aire en cuanto al anuncio de asistencia de autores y exposiciones. La Seriedad al Poder Que facil resulta para algunos comprometerse, hacer reuniones, etcetera y luego con una simple disculpa cargarse la credibilidad y el trabajo de meses, de personas que cumplen lo que prometen cuando los resultados sólo de ellos dependen La solución vino de la mano de nuestro amigo Pau El dibujante mallorquin reunio en un tiempo record originales de todo tipo y condición y los ofreció para su exhibicion publica. Con una buena dosis de trabajo extra por parte de los responsables de la organizacion se consiguio montarla y deshacer el entuerto y gozo de un exito extraordinario El humor universal de Pau contactó rapidamente con los miles (sí, miles) de visitantes que acudieron entre el 9 y el 18 de octubre a la Sala 1 del Centro Cultural Antiguo Instituto.

Al Museo Barjola se llevó una coleccion de originales con los que se pretendio llamar la atencion sobre la posibilidad real de fundar en Asturias y mejor en Gijón un Museo de la Historieta, el cual se viene reclamando de diferentes modos y maneras, pero con insistencia, desde el año 1976. Sí, querido lector, has leido bien, desde hace 30 años Eran sólo una pequeña porcion de la colección particular de Faustino Rodriguez Arbesu, la cual unida a otras existentes en Asturias daría para organizar el mejor y uno de los primeros dedicados a este medio en España. La muestra titulada *Misceláneo* contaba con originales de Brian Bolland, Dave Gibbons, John Buscema, José Luis Garcia Lopez, Igor Kordey, Victor de la Fuente y un largo etcétera de maestros de la mejor escuela realista en el cómic Pero tambien aquí surgieron problemas, en este caso de caracter estructural. El material cedido por el Museo para colgar los originales estaba compuesto por gruesos paneles de madera contrachapada soportados por unos finos pies metalicos. Con los años, la corrosión ha ido afectando a la parte metálica en tal medida que el jueves 14, precisamente mientras Bruce Jones realizaba unas tomas para television ambientadas en el Museo, uno de los paneles se desplomo afectando a los que tenía proximos. El estruendo y el susto consiguientes fueron mayusculos y, aunque los originales no sufrieron daño alguno, la exposicion quedo reducida a la mitad Tras el cierre de la misma, la direccion del Barjola decidio, logicamente, suspender el uso de los paneles, pero, ilogicamente, no ofrecio otra alternativa, con lo cual otro espacio de exhibicion se iba al garete para años posteriores.

Edicion tras edicion del Salon del Comic se ha de alabar el buen hacer de Maria Jose Baragaño como coordinadora de las actividades culturales del Instituto Asturiano de la Juventud y en concreto de la Sala de Arte Borron (Oviedo). En justa correspondencia la Organizacion del Salón siempre ha tratado de llevar a la misma exposiciones de relevancia y amplitud. En el 2004 se colgó la colección de originales recibidos como Homenajes al Salon por parte de dibujantes

El autor portugués Luis Louro

de todo el mundo. La muestra no pretendia en ningun caso caer en una suerte de autobombo sino mostrar la visión que autores tan relevantes como Will Eisner, Joe Kubert, Marie Severin y tantos otros conservaban de su estancia en Asturias. La exposicion en sí misma fue un exito, realzado por la mención de la misma y del propio Salon en el Telediario de maxima audiencia, el de las tres de la tarde en la primera cadena de TVE. A pesar de esto, la apetitosa manzana de la Sala Borron tenia un gusano dentro. En este mismo 2004 se produjo un hecho que traeria nefastas consecuencias para el Salón. Tras una trayectoria ejemplar, Maria José Baragaño abandonaba Asturias para incorporarse como consejera cultural (o algo asi) al gobierno regional de Castilla La Mancha y la directora del Instituto, Carmen Barrera, paso a supervisar la colaboración mantenida desde hacia mas de diez años entre el Salón y dicho organismo. Y ya nada fue igual, pero eso pertenece al 2005.

Completaron el capítulo de exposiciones la ya citada de finalistas al XIV Concurso de Cómic Negro y las habituales Finalistas a los Premios Haxtur y Homenaje al Autor, en este caso autores, que Amamos. Correspondió esta ultima a Purita Campos y al artista universal Mordillo. Los originales y los paneles correspondientes se exhibieron en el patio central del Centro Cultural Antiguo Instituto.

Detrás del Telón

Giancarlo Berardi durante su estancia en Asturias encontró tiempo para efectuar una visita privada al Museo de Bellas Artes de Asturias situado en Oviedo donde pudo contemplar a su admirado Sorolla y lienzos de sus compatriotas Guido Reni o Anibal Caracci. Latino y europeo hasta la medula, Berardi no dudó en confesar su admiracion, evidente a traves de su obra, por el cine clásico de Hollywood y por la novela policiaca estadounidense, materia en la que es un verdadero experto.

Breyfogle vino cargado con una maleta de originales y con él se continuo lo que empezara en el año 1998 con Kevin Nowlan. Algunos de estos originales se quedaron en Gijon entre los aficionados y a buen precio.

Qué decir de la jovialidad y juventud demostrada por Mordillo. Para muestra un boton. Estaba empeñado en sacar fotografias de la parte del Puerto de El Musel de Gijón, en donde su madre se habia embarcado rumbo a las américas y que aun conservara algo de los edificios de la epoca. Como llego a Gijon el viernes a última hora, no podia hacer fotos más que el sábado por la mañana antes de la Clausura del Salon. Tuvo tan mala fortuna que aquel sábado hizo el peor dia de viento y lluvia que se ha visto en Gijón en decadas. Pero el queria sacar esas fotos y a las 11 de la mañana logró que el Director del Salon le llevara en su coche hasta El Musel y allí, entre lluvia, viento y destrozo de paraguas, hizo un monton de fotos que no hubiera hecho el mejor y mas joven paparazzi. No es broma, habia que desear mucho algo para soportar como el lo hizo el pequeño huracan que en aquella mañana de octubre se precipitó despiadadamente sobre el Puerto de El Musel. Pero el tenaz Mordillo se fue de Gijon con el mejor Premio que esta ciudad podia proporcionarle, ademas del codiciado Haxtur: algunas imagenes compartidas de la niñez-juventud de su madre realizadas por el mismo, algo asi como un salto en el tiempo pretérito hasta ella.

Mordillo venia directo de China haciendo escala en Montecarlo, su país de residencia, lo justo para cambiarse de ropa. Traia calientes sus impresiones sobre esa inmensa nacion en donde ademas de una exposicion

Sara Ryan, Steve Lieber, Michael Avon Oeming y Bryan Glass

La foto del dia de la inauguración, con muchos de los invitados presentes en el Teatro Jovellanos

de sus originales, habia logrado vender la totalidad de su obra para editar. Tambien estuvo invitado en una Universidad en la que, segun su impresion, habia tenido muy buena acogida, asistiendo unos 300 universitarios a su conferencia. Preguntaba como sería su presentación en el Jovellanos y si habria la misma asistencia o similar. Le dijimos que esa asistencia se lograria a pesar de que hacía años que no se publicaban sus trabajos. Al final felicitó a la organizacion por la audiencia lograda.

2005. Los problemas crecen y Jim Starlin

Dicen que a perro flaco todo son pulgas y la situacion atravesada por el Salón del Comic del Principado de Asturias durante su vigesimonovena edición lo confirmó. Tras haber solventado con dignidad encomiable por parte de la organizacion la edición del 2004, consiguiendo respuestas de publico más que notables y una repercusión mediatica elevadisima, con reseñas en telediarios y programas especiales de difusion nacional, los poderes públicos de los que depende la financiacion les recompensan denegando una de las subvenciones mas importantes, la solicitada al Ministerio de Cultura. Como la unica explicacion obtenida en el mes de septiembre despues de un silencio administrativo de casi seis meses fue, segun palabras textuales del funcionario que atendio la llamada telefonica de la organizacion en la que se preguntaba por la concesión de subvenciones,' este año hubo mas competencia en las solicitudes de ayuda", cabe especular con cualquier hipotesis. Pudo deberse a un recorte generalizado de las ayudas oficiales, lo cual casa mal con el apoyo a la cultura que los aspirantes a gestores socialistas preconizaron durante la campaña electoral, o pudo ser un castigo derivado de las buenas relaciones mantenidas con el anterior Secretario de Cultura, el poeta y erudito donde los halla Luis Alberto de Cuenca. En cualquier caso, lo cierto es que si el Salon manejaba crónicamente un presupuesto irrisorio, en el 2005 éste se redujo a la mitad.

Por otro lado, la marcha de María Jose Baragaño del Instituto Asturiano de la Juventud supuso que la directora del mismo, Carmen Barrera Gonzalez, con la mediacion de un secretario, se ocupase de la colaboración entre ese organismo y el Salón del Comic. Los resultados no pudieron ser mas negativos. Enviado un proyecto en Enero no se respondió al mismo hasta bien entrada la primavera. Después solicitó una batería de exposiciones con objeto de elegir la mas adecuada, poniendo como condición que los temas propuestos "tuviesen alguna relacion con la juventud". Finalmente se rechazó el proyecto escudandose en la enajenación prevista por el Gobierno del Principado del inmueble ocupado por la Sala de Arte Borron. En resumen, 3.000 euros menos y otro local de exposición menos para esta edición.

Por si todo lo anterior fuera poco, el Director del Salón tuvo que ser hospitalizado para una operación de urgencia cuando faltaba unas semanas para su inicio, privandole de su participación directa en los actos.

Este conjunto de circunstancias amenazaban un certamen que al mismo tiempo desplegaba indudables logros. En primer lugar, un nuevo numero de El Wendigo veia la luz justo a tiempo para su presentacion en el Salon. Ademas, Florentino Florez traia bajo el brazo esa maravilla de edición que representa el flamante y extraordinario catálogo de una exposición dedicada al d bujante Mark Schultz, comisariada por él y organizada en Palma de Mallorca merced a los contactos establecidos en Asturias. Y ademas estaban los autores. Como siempre, una reunión de notables guionistas y dibujantes. Por la parte internacional acudieron Igor Kordey (Croacia), Michael Avon Oeming, Ian Boothby, Bryan Glass, Pia Guerra, Steve Lieber, James Lloyd, Sara Ryan y Jim Starlin (U.S.A.). Por la nacional estuvieron invitados o acudieron por su voluntad los siguientes: Mabel Álvarez 'Ñata", Jose María Álvarez, Alberto Álvarez Peña, Arturo Arias, Purita Campos, Enrique Carballeira, Marcos de las Heras, David Lafuente, Alfonso López, Javier Antonio Marinas, Ricardo Martinez, Gaspar Meana, Igor Medio, Ernesto del Castillo "Neto", Álvaro Noguera, Francisco Ortega "Frank Elliott", Robert, Pau Rodriguez, Romualdo A. Barbero y Xosé A. Garcia Sampedro "Ruma y Son", Guillermo Sanna y Xuasus.

Los invitados al Salón, de izquierda a derecha. De pie, Álvarez Peña, Alfonso López, Igor Kordey, Purita Campos, Jim Starlin, el director del salón, Faustino Rodríguez Arbesú (con sombrero), Sara Ryan, Ricardo Martínez, Pia Guerra y Ian Boothby (medio inclinados) y, tras ellos, Bryan Glass y esposa. Arrodillados: Pau, Meana, Paco Ortega, Sofía Carlota Rodríguez y Michael Avon Oeming.

Derecha, Michael Avon Oeming bromea con su amigo Glass

El año de Los Simpson con Jim Starlin como figura estelar

El XXIX Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias dio comienzo de forma oficial el martes 11 de octubre a las 19,00 horas en el Teatro Jovellanos de Gijón. La inauguración corrió a cargo de la Excma. Alcaldesa de Gijón, Sra. Paz Fernández Felgueroso, y de la concejala de cultura del mismo Ayuntamiento, Sra. Mercedes Álvarez González, la cual leyó un sentido texto de apoyo al cómic y al equipo organizador del Salón. En el acto de inauguración intervinieron además el Sr. Víctor Estébanez en representación de CajAstur y el escritor Juan José Plans, que insistió en la oportunidad de crear en la ciudad un Museo de la Historieta. Los representantes políticos, con la habilidad que les caracteriza, eludieron comprometerse en ningún sentido, ni a favor ni en contra.

Antes de dar paso a los coloquios del día se hizo entrega a Jim Starlin de manos de la Sra. Alcaldesa de un Premio Haxtur obtenido años atrás y todos los invitados presentes en la inauguración subieron al escenario del teatro para hacerse la tradicional foto de familia.

Los primeros coloquios del Salón corrieron a cargo de los dibujantes Jim Starlin y James Lloyd, conducidos ambos con la sabiduría y las maneras que le son propias por José María Álvarez. Las crónicas de la visita anterior de Jim Starlin hablan de un personaje tan extraño e introspectivo como *Warlock* o el mismo *Thanos*. Ahora en cambio se presentaba dicharachero y jovial, con una sonrisa permanente en la cara y un brillo especial en los ojos. Confesó que una de sus obras maestras, *La muerte del Capitán Marvel*, había sido su particular psicoanálisis tras la muerte real de su progenitor. Pero lo que no podía decir él mismo es que es y seguirá siendo por siempre uno de los mejores autores de cómics del Mundo, de todos los tiempos y, de forma muy especial, desde los años setenta. Algunos de sus guiones son verdaderas obras maestras de la narrativa, de cómo contar bien una historia y con sólo las palabras adecuadas. Habiendo creado obra imperecederas como *Dreadstar, Breed, La Odisea de la Metamorfosis* o *Gilgamesh*.

El nombre del invitado siguiente, James Lloyd, probablemente no diga nada a gran parte de los aficionados al cómic y sin embargo fue uno de los responsables de la repercusión mediática del certamen. Todo ello debido a que se encarga de dibujar la versión en cómic de las aventuras de *Los Simpson*. Cuando se difundió que dos creadores implicados en la famosa serie, el propio Lloyd y el guionista Ian Boothby, estarían en Asturias, recibimos un verdadero aluvión de llamadas por parte de los medios de comunicación solicitando entrevistas con ellos y haciéndose eco de su visita. A juzgar por los recortes de prensa recogidos, Lloyd y Boothby fueron las auténticas estrellas del Salón. James Lloyd resultó un tipo joven y divertido; un chaval que se crió devorando comic-books y series de televisión y acabó trabajando para ellos. Nos había dicho que por cuestiones de derechos no podría dibujar ningún personaje de *Los Simpson*, lo cual nos llevó a plantearnos su visita, que por otra parte costaba una fortuna pues venía desde Vancouver, Canadá. Finalmente se hinchó a dibujar Lylas y Benders y Homers y cuanto personaje de la serie se le solicitó.

Como se dijo antes, Steve Lieber no pudo venir en el 2004 pero sí lo hizo este año. Y además trajo consigo una exposición y a su esposa, Sara Ryan, también metida en el mundo del cómic como guionista. En su primera visita a España, Lieber y Ryan observaron con mirada atenta cuanto les rodeaba, tomando nota y fotografiando situaciones chocantes para ellos y plasmándolas posteriormente en su página web.

Diez años se cumplían desde la anterior visita de Xuasus al Salón del Cómic. Este asturiano residente en Londres regresaba con un bagaje impresionante: participación reconocida en series y películas de presupuestos elevadísimos, como *Dinotopia, Harry Potter II, Troya, El Reino de los Cielos*, la serie televisiva de *Roma*, etcétera. Y nueva dedicación al cómic con guiones de Alan Grant. Se proyectó un vídeo que recoge todos estos trabajos, dejando boquiabierto al público asistente al salón de actos del Antiguo Instituto.

Un español veterano y tres americanos jóvenes participaron en los coloquios del jueves 13 de octubre. Era la tercera vez que acudía a Asturias pero hasta ahora siempre se había mantenido en segundo plano, cediendo protagonismo a su esposa Purita Campos. Sin embargo pensamos que reunía méritos suficientes como dibujante, guionista, pintor y responsable editorial para ser presentado públicamente. Francisco Ortega dibujó historietas (*El rayo verde*) y portadas para novelas románticas (en las que más de uno reconoció a un posible antecesor del famoso Jordi Labanda), escribió, entre otros, los guiones de *Gina* y, hasta que una enfermedad de la vista se lo impidió, desarrolló una carrera de pintor costumbrista. Las imágenes que envió para proyectar durante su coloquio eran una maravilla de amabilidad, humor y estudio de personajes y actitudes.

Los estilos de Pia Guerra y Michael Avon Oeming tienen poco en común, casi se podría decir que son contrapuestos. Guerra es más realista y delicada, mientras que Oeming resulta más enérgico pero también más esquemático. Éste último convenció al guionista Bryan Glass para que se desplazase a Gijón por su cuenta y juntos compartieron mesa en el Salón de Actos del Centro Cultural Antiguo Insitituo.

El viernes 14 tocaba presentación de

álbumes, concretamente *Gina* de Frank Elliott y Purita Campos y *Políticamente Incorrectos* de Alfonso López, conducida por el gran José María Álvarez. Alfonso no pudo llegar a tiempo a la presentación por problemas en el aeropuerto pero sí lo hizo para su coloquio y las firmas de autógrafos. El otro protagonista de la tarde fue Ian Boothby, un guionista cuyo nombre es prácticamente desconocido pero que contribuyó en gran medida a la resonancia del Salón. Boothby es un autor muy inteligente, una enciclopedia andante del cómic y la televisión y un entusiasta de la vida. Mostraba interés y complacencia por todo cuanto veía y profesaba un cariño sin fin hacia su compañera Pía Guerra.

La clausura del Salón se llevó a cabo en el Teatro Jovellanos el sábado 16 de octubre y estuvo precedida por los coloquios con Igor Kordey y Ricardo Martínez. Reducir a dos las presentaciones de autores fue un acierto que permitió desarrollar todos los actos con puntualidad británica. La ceremonia quedó marcada por la ausencia del Director del Salón, Faustino Rodríguez Arbesú, como dijimos hospitalizado en esos momentos y hacia quien todos los autores y autoridades presentes tuvieron un cariñoso recuerdo. Tras la entrega de los Premios Haxtur y el Cómic en Vivo, todos los guionistas y dibujantes subieron al escenario para realizar la última sesión de firmas del certamen. Un año más, una banda de gaiteros/as y tamborileras/os deambularon por el Paseo de Begoña amenizando con su música a los viandantes para posteriormente introducirse en el Teatro Jovellanos y una vez situados en el escenario deleitar con sus sonidos la Clausura.

Exposiciones y otras actividades

El recorte presupuestario que mencionamos más arriba tenía que notarse por algún lado y lo sufrieron los apartados de exposiciones y actividades complementarias. Las primeras se concentraron en el Centro Cultural Antiguo Instituo (Gijón). En la Sala I colgamos una retrospectiva de Alberto Álvarez Peña titulada *Mito y Realidad*. Berto Peña lleva varios, muchos, años recopilando la sabiduría tradicional asturiana y dándola a conocer en múltiples libros ilustrados por él mismo. En ellos ofrece una visión fantásticamente realista de los mitos y de los personajes mitológicos que estaba pidiendo a gritos su exhibición pública. Fue todo un éxito, con visitas concertadas de colegios y gente a todas horas paseando por la sala.

Steve Lieber nos proporcionó la segunda exposición importante. Por desgracia se vio

James Lloyd

afectada por partida doble. Primero, la escasez de presupuesto nos impidió cerrar todo el patio del Centro Cultural, limitando el número de originales expuestos. Así y todo se exhibieron más de una veintena que llamaron poderosamente la atención por el brillante trabajo de tramas, luces, sombras, línea y mancha. El segundo problema fue el de la seguridad. El robo hace unos años de varios originales en este mismo ámbito nos llevaron a ser muy cautelosos con este tema pues temíamos que los hechos se repitieran. El objetivo de los autores de este hecho, muy propio de las Juventudes Hitlerianas, era precisamente éste: impedir la celebración de otras exposiciones relevantes. Como solución de urgencia resolvimos montar y desmontar cada día la exposición, con el consiguiente trabajo que esto implica.

Además de éstas, pudieron verse los paneles con los finalistas a los XXI Premios Haxtur y el dedicado al Autor que Amamos, en esta ocasión Jim Starlin.

Las actividades complementarias fueron las habituales en otras ediciones. El 4 de octubre inauguramos oficialmente la exposición *Mito y Realidad* con abundante presencia de medios de comunicación. El lunes 10 Juan José Plans y los respectivos autores presentaron las siguientes publicaciones: *El humor del día a día. Anuario 2004* de Neto; *Les coses de Nardo y Quina. En família* de Enrique Carballeira; *Quattrocento* de David Lafuente; *Out of the Past. Mark Schultz* de Florentino Flórez y el número 101/102 de *El Wendigo*. Hubo *Dibujo en Vivo* todas las tardes y el viernes 14 por la mañana una lección magistral de cómo hacer un cómic para todo un colegio; tampoco faltaron los tradicionales vermouths con los medios de prensa en el café Dindurra.

Xuasus y su compañera, la animadora Michelle Yu

A destacar la mesa redonda celebrada en la Escuela de Arte de Oviedo, pues fue la única actividad que salió de los límites gijoneses. Moderada por Pau estuvo dedicada al *Humor Universal* y en ella participaron Ian Boothby, Neto, Álvaro Noguera y Guillermo Sanna. Como es habitual casi todos los autores se desplazaron a Oviedo y guiados por Gaspar Meana hicieron un recorrido turístico por la capital del Principado.

Conclusión

Además de los acontecimientos negativos mencionados, la proximidad a una cifra tan redonda como la trigésima gravitó pesadamente sobre el último Salón, contribuyendo a presentarlo como un certamen de tránsito, una formalidad cubierta como un trámite a la espera de acontecimientos futuros. Una pregunta repetida en distintas entrevistas por los medios de comunicación era qué se estaba preparando con vistas al XXX cumpleaños del Salón. ¿Qué se puede preparar con la cantidad tan ridícula de dinero que recibe la Organización como subvenciónes para llevar a efecto el evento?. Cantidades que no son superiores a las que otros actos culturales de Asturias se gastan en una sola cena o en la barra libre para invitados y medios de comunicación.

Así y todo, esta última convención avanzó modélicamente como un reloj. Con el presupuesto que algunos se gastan en un catering se consiguió programar una semana de actividades y cumplirlas, se solucionaron sobre la marcha problemas imprevistos y la coordinación interna funcionó mejor que nunca. Pero este no es el camino. Las cosas no pueden hacerse sin medios adecuados; el voluntarismo no basta. La presión fue este año demasiado fuerte. Nada de extrañar cuando los hostiles al Salón de Gijón (lease Semana del Cómic Aviles y organizadores de la sección del cómic de la Semana Negra) se las arreglaron, en esta ocasión, para sacar del Teatro Jovellanos a Igor kordey después de su presentación y entre cerveza y cerveza hacerle perder la entrega de los Premios Haxtur y con ello no recibir en mano el que le correspondía como Mejor Dibujante del año. Al final se marchó de Asturias sin él.

MEJOR HISTORIETA CORTA

El Olmo del Cáucaso
UTSUMI Y TANIGUCHI
Ponent Mon

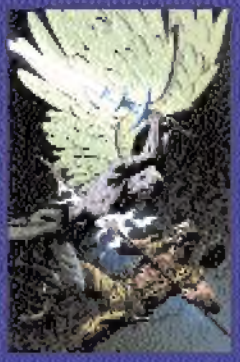
Rumori (K)
TOSAKI Y TANIGUCHI
Otakuland

Kriss de Valnor (Thorgal)
ROSINSKI Y VAN HAMME
Norma Editorial

La cortesana
(Usagi Yojimbo Sombras grises)
STAN SAKAI
Planeta deAgostini

MEJOR PORTADA

Loki
ESAD RIBIC
Panini Comics



Brigada de la luz
PETER SNEJBJERG
Norma Editorial

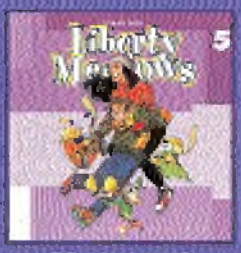
Kriss de Valnor
ROSINSKI
Norma Editorial

1602
SCOTT MCOWEN
Panini Comics

HUMOR

R. ROMÁN Y P. GARCÍA
La tira y afloja
La Nueva España

JORDI LABANDA
Si he visto no me acuerdo
RM



FRANK CHO
Liberty Meadows
Norma Editorial

RICARDO
Ricardo 2003 2004
El Jueves

AUTOR QUE AMAMOS

JIM STARLIN

FINALISTA MÁS VOTADO

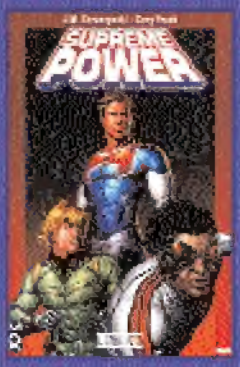
RICARDO

PREMIOS HAXTUR 2005

MEJOR HISTORIETA LARGA

Loki
R. RODI y L. RIBIC
Panini Comics

Superman
identidad secreta
RUSTEK e IMMONEN
Planeta deAgostini



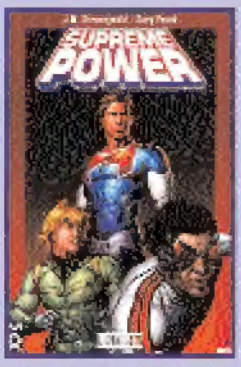
Supreme Power
STRACZYNSKI Y FRANK
Panini Comics

Una historia violenta
WAGNER Y LOCKE
Astiberri

MEJOR GUIÓN

R. UTSUMI
El Olmo del Cáucaso
Ponent Mon

S. TOSAKI
Pomori (K)
Otakuland



J. M. STRACZYNSKI
Supreme Power
Panini Comics

J. WAGNER
Una historia violenta
Astiberri

MEJOR DIBUJO

ALFONSO FONT
Tex: los asesinos
Planeta deAgostini

LEE WELKS
El cap. vive
(Capitán América 17-20)
Planeta deAgostini

IGOR KORDEY
Tormenta: arena
(Xtreme X-Men)
Panini Comics

ANDY KUBERT
1602
Panini Comics

CONSULTA LOS PREMIOS HAXTUR DESDE 1985 EN www.elwendigo.com